

Вступление

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

– Третий закон Кларка

Кто-то здесь есть, некто больший, чем мы сами. Он проникает в наш мир и, возможно, даже в другие миры, в другие измерения и в другие времена. Его силу можно почувствовать везде, он — незримый манипулятор всей человеческой истории. Если у него есть план, мы в него не посвящены.

Если бы он хотел нашего уничтожения, мы смогли бы сделать не больше, чем динозавры в тот момент, когда метеорит окончил их правление. Однако все знакомые с той небрежностью, с которой он использует и отбрасывает людей для достижения своих целей, знают — он не расположен к нам доброжелательно. Лишь самые преданные и фанатичные сектанты будут спорить с этим, и даже они понимают — реши объект их поклонения пожертвовать ими для достижения своей цели, вера их не спасет.

Он — Бог-Машина.

Еще ни одна человеческая мифология не создавала бога, настолько чуждого людскому разуму. Его мощь заставила бы трепетать в страхе богов бурь и несчастий. По сравнению с ним боги судеб и пророчеств кажутся просто слепыми. Но в отличие от этих человеческих божеств, Бога-Машину невозможно уговорить, переубедить или успокоить. В холодных глазах Бога-Машины отдельные люди не достойны внимания, кроме тех случаев, когда они могут продвинуть или разрушить его планы.

Большая часть людей проживает свою жизнь, так и не узнав о существовании Бога-Машины — даже несведущие участники его планов. Этим людям повезло. Столкновения смертного и Бога-Машины часто заканчиваются печально для смертного. Человек видит что-то, что Бог-Машина намеревался скрыть — или его отбирают как человека правильной *формы*, как шестеренку нужного размера с необходимым количеством зубцов — и он исчезает. Большинство таких людей либо не находятся, либо оказываются спустя месяцы и года безымянными трупами в моргах. Остальные возвращаются не без следов — с искаженным телом, сломанным разумом или какой-то *пустотой*. Время от времени кто-нибудь возвращается внешне целым, но без памяти о том, что же случилось, где они сейчас и как же они получили эти странные шрамы. В редких случаях смертный ускользает от планов Бога-Машины с целыми воспоминаниями, но даже такой побег может быть частью замысла Бога-Машины.

Сверхъестественные существа чаще прочих могут знать о существовании Бога-Машины, но даже они практически ничего не знают о его работе, и того меньше — о его конечной цели. Владение оккультными силами не защищает их владельцев от суеверий. Часто они предполагают, что Бог-Машина имеет к ним отношение — создание древних магов, или, возможно, остаток силы забытого духа, всё еще вплетающего человечество в свою замысловатую ткань. Это заблуждение не меньше тех, которыми Бог-Машина кормит своих смертных сектантов. При встрече с чем-то настолько огромным и непознаваемым, как Бог-Машина, будет удобно представить это как продукт собственных знаний и опыта.

В данном случае удобство — враг истинного понимания.

Тема и настроение

Тема: скрытая система

Бог-Машина является буквальной машиной, опутавшей Землю и запустившей свои щупальца в другие миры, измерения и времена. Шестеренки незримо крутятся на периферии, и всё, что могут сделать люди (обычные или связанные со сверхъестественным) — это вглядываться в темноту в надежде разглядеть поворачивающиеся колеса. Чаще всего, они неправильно интерпретируют увиденное или выдумывают собственные истории. По чистой случайности они могут рассмотреть маленькую часть — а иногда свет включается в

подходящий момент, и можно ясно и четко разглядеть шестеренки Бога-Машины... но затем эта секунда заканчивается, и свидетель так и ничего не узнает о цели всех этих механизмов.

Настройка: Шестеренки в Машине

Как и у всех машин, у Бога-Машины есть назначение, но люди не способны его понять. Смертные в поиске сути Бога-Машины похожи на четырех слепых, пытающихся описать слона, ощупывая лишь одну его часть. Но Бог-Машина не сколько слон, сколько целая *экосистема*. Подобные поиски чаще всего приводят к полностью неверным заключениям о его работе. Эта непознаваемая система содержит в себе вычисления, физику, числа, чертежи, механизмы и графики — и *мы не посвящены ни во что*. Это не наше дело, и лишь изредка мы нужны Богу-Машине для того, чтобы шестеренка повернулась именно так, как нужно ему.

Как использовать эту книгу

«Хроника Бога-Машины» - это хроника для стандартного Мира Тьмы, предоставляющая игрокам и Рассказчикам пространство для хроник с персонажами-смертными. Она также обновляет некоторые основные правила, хотя вам всё равно понадобится **«World of Darkness Rulebook»** для применения этой книги. «Хроника Бога-Машины» также включает обновления к основным правилам Мира Тьмы для лучшего включения в мир, а также несколько новых опций, доступных персонажам-смертным.

Бог-Машина сам по себе — это космическая сила, но его схемы разнятся от локальных историй, затрагивающих немногих людей, до межпространственных схем, угрожающих катастрофой всему миру. Хроника Бога-Машины начинается с небольших намеков на скрытую систему и постепенно расширяется до уровня, поражающего уровнем сложности происходящего. Персонажи, задумавшие понять или разрушить планы Бога-Машины, играют с безумием, смертью или судьбой похуже. Они — мыши, бегущие внутри огромнейших часов. Один неверный шаг, и их сотрут в порошок безжалостные шестеренки.

Эта книга нацелена на постепенное раскрытие скрытой системы в течение многих историй, но даже если вы не хотите делать Бога-Машину центром вашей хроники, большая часть найденного в этой книге может быть применена в практически любой истории при минимальной модификации. Бог-Машина — одна из тех великих неизвестностей, которая где-то на периферии делает что-то непознаваемое как для смертных, так и сверхъестественных существ. Может быть, определенный элемент плана Бога-Машины идет вразрез с целями персонажей, а может быть, они могут получить что-нибудь, продвинув один из его проектов. Неважно, будете вы использовать много или немного из предложенного — внезапное осознание того, что ты очень маленькая рыбка в очень большом аквариуме, может добавить глубины практически любой хронике.

Поскольку человеческое недопонимание безгранично, поклонники Бога-Машины бывают настолько же разными, как и шестеренки. Одна группа фанатиков будет биться насмерть, чтобы не дать посторонним пройти на оскверненную демоном детскую площадку — потому что Бог-Машина передал им, что демон сбежит, если кто-то потревожит её. Где-то в другом месте чародей предлагает Богу-Машине души всего города, надеясь на ответную услугу, и персонажи могут быть единственными, кто будет в силах его остановить. Даже невольные слуги Бога-Машины могут быть опасными. Полицейский, арестовывает тебя под предлогом, сочиненным слугой Бога-Машины. Он может и не подозревать, что попади ты за решетку, ты не доживешь до звонка адвокату — но разве борьба против планов Бога-Машины оправдывает убийство копа?

Содержание

«Хроника Бога-Машины» начинается со **Вступления** и советов Рассказчику по применению всей книги. Вступление поясняет методы Бога-Машины, используемые им для достижения своих целей, и как персонажи могут столкнуться с его проектами. Оно

рассказывает о том, как смертные и сверхъестественные существа действуют при столкновении с Богом-Машиной, и приводит несколько мифов и сюжетных зацепок, применимых при создании Рассказчиком своих историй о Боге-Машине. Наконец, вступление рассуждает о том, какие знания, известные лишь небольшому количеству смертных и сверхъестественных существ, являются правдой.

Глава первая: Построение хроники Бога-Машины поясняет, как создать хронику, сконцентрированную на Боге-Машине. Она включает выбор масштаба или яруса игры, а также направления мира. Она также приводит советы по созданию персонажей и использованию стиля, подходящего к историям о Боге-Машине. Наконец, она приводит четыре хроники, взятые из Историй во второй главе, с добавлением некоторых деталей, достаточных для перехода группы из одной истории в другую с минимальными затратами.

Глава вторая: Истории Бога-Машины проясняет, как замыслы Бога-Машины могут всплыть на поверхность хроники. Она включает двадцать различных историй — одни небольшого масштаба, другие — космических размеров — которые Рассказчик может использовать в хронике Бога-Машины. Глава также демонстрирует процесс создания историй, предоставляя Рассказчикам чертежи, которые они могут применить для создания собственных сценариев, и предоставляет пространство, необходимое для применения хроник из первой главы.

Глава третья: Шестеренки в Машине предоставляет несколько персонажей, способных втянуть персонажей игроков в истории Бога-Машины. В них входят несколько слуг, ученых и просто людей, обманутых Богом-Машиной, подходящих для игр любого яруса. Также глава включает двадцать *ангелов* (духовных слуг Бога-Машины), одного на каждую Историю из второй главы.

Приложение: Обновление правил предоставляет системные изменения, дополнения и обновления для некоторых правил основного Мира Тьмы.

И вся правда в том...

Кто такой Бог-Машина? Договоримся с самого начала, что мы не предоставим окончательного ответа. Вместо этого книга предоставит множество возможных способов предоставить Бога-Машину в вашей хронике, но не объяснит, кто же такой Бог-Машина и что он из себя представляет в Мира Тьмы.

Может показаться, что мы умалчиваем информацию без необходимости, но этот шаг сделан сознательно. Предоставь мы четкое, объективное определение Бога-Машины, то его было бы гораздо сложнее использовать с другими играми Мира Тьмы, но мы намеренно сделали природу Бога-Машины неопределенной (это не то же самое, что и «тайным» — не то, чтобы мы знаем, но отказываемся рассказывать, просто мы намеренно не принимаем решение), и тем самым мы можем избежать противоречий с существующими или будущими материалами. Один из главных принципов для Мира Тьмы заключается в том, что он способен вместить в себя множество различных сущностей. Сводит ли Бог-Машина существование, скажем, дворов духов из **Оборотень: Отверженный** или Высших Миров из **Маг: Пробужденный**? Конечно же, нет. Механизмы Бога-Машины могут быть найдены в глубинах Мира Мертвых. Табор подменышей может найти за огромной стеной в Зарослях секцию, очищенную от Шипов и заставленную бездвижными механизмами, ожидающими своего дня. С другой стороны, Бог-Машина может быть и не касаться некоторых мест Мира Тьмы. Возможно, вампиры разъедают Инфраструктуру простым своим присутствием. Возможно, Принцип из **Прометид: Созданный** — лишь автономная часть Бога-Машины, программа, давным-давно вышедшая из под контроля.

В любом случае, в этой книге Бог-Машина предоставлен в контексте «смертной» игры Мира Тьмы. Это не значит, что нельзя проводить хронику Бога-Машины со сверхъестественными персонажами, но перед этим вам наверняка стоит определиться насчет «правды» - хотя и это может быть необязательным, поскольку это решение зависит скорее не от персонажа, а от яруса игры (стр. 42).

11 августа 2012

Дорогая Джина.

Слушай, это важно, что я пишу от руки. Довольно странно, что в какой-то момент мы осознали — если мы хотим сделать наши письма приватными, их надо именно писать: от руки, ручкой, на бумаге. Да, их можно откопировать или отсканировать, но для этого их надо сначала найти. Когда пишешь слова на машине, или телефоне, или на чем-нибудь еще, то их легко найти, легко скопировать.

Я хочу, чтобы мои мысли не попались машине.

Это странно звучит. Я только что прочитал на странице эти слова, написанные моей рукой. Я думаю, в итоге окажется, что я псих или еще кто. Думаю, даже если этому и есть какое-то объяснение, крыша у меня всё равно поехала. Слушай, хоть мы и не вместе, я хочу, чтобы ты знала — ты должна быть осторожной, и я тебя люблю. Я люблю тебя, Джина. Ты та женищина, на которой я хочу жениться. Я никогда этого не говорил, и никогда не предполагал, что это прозвучит таким образом, но это правда. Иногда я думаю, что у меня не будет шанса сказать тебе это лично. Обещаю, когда я снова с тобой встречу, я сделаю предложение как положено: стоя на колене, протягивая тебе кольцо в коробочке и всё остальное.

Но до тех пор, сделай для меня кое-что, Джина. Я просто хочу, чтобы ты была осторожной. Это очень важно.

Джина, я боюсь. Я боюсь пользоваться телефоном, я боюсь Интернета, и больше всего я боюсь за тебя. Я боюсь, что кто-то может тебе навредить.

Я очень надеюсь, что я всё-таки сошел с ума, потому что в противном случае всё будет еще хуже.

Джина, я люблю тебя. Я знаю, что ты будешь беспокоиться из-за всего, но это очень важно, Джина. Это важно. Я убеждаю себя, что в конце всё будет к лучшему. Это всё, что я могу сейчас сделать.

Береги себя, Джина.

Джон

Исследование и представление Бога-Машины

В течение любой хроники Бога-Машины персонажи наверняка услышат о нем и захотят узнать побольше. Эта секция предоставляет персонажам информацию, которую они могут найти исключительно исследованием, а также частые темы, мотивы и образы для Рассказчика.

Повторяющиеся темы

Бог-Машина работает с темой автоматике и мотивом машинных деталей, а также с представлением о чем-то большем и могущественном, стоящим за человеческими достижениями. Бог-Машина кажется рукотворным, но это не так. А раз это не так, если каждая машина сделана по образу Бога-Машины, то можем ли мы говорить о том, что машины были созданы нами как видом? Если механизмы существовали тысячи лет до появления человечества, кто же подал нам эту идею — неужели ангел? А если и так, то неужели человечество жило тысячи лет до того, как Бог-Машина соизволил поделиться этим знанием с нами?

На эти вопросы не получится найти ответы - как и на большинство вопросов, относящихся к Богу-Машине. Здесь используется тема *неизвестности*. Человеку свойственно задавать вопросы и пытаться исследовать прошлое и неизвестное. Но если в деле замешан Бог-Машина, невозможно узнать правду и не измениться. Персонаж, не способный обуздать свое любопытство, может соединиться с Богом-Машиной, стать ужасным созданием из плоти, проводов, стали и других материалов, тех, которые мы не способны даже представить. Персонажу, желающему сохранить свободу, рано или поздно

придется уйти, так и не узнав всей правды.

Другой важной частью Бога-Машины является повторение. Фраза «Что поднимается, должно пасть. Что пало, должно возвыситься вновь» появляется в тексте, «Голос Ангела» из **World of Darkness Rulebook**, и в некоторых историях из **God-Machine Anthology**. Бог-Машина искажает время, пространство и причинно-следственные связи, так что любой персонаж из хроники Бога-Машины теряет нормальную связь с миром (вот почему мы предлагаем играть группой в хроники Бога-Машины — чтобы персонажи не слишком уставали от всего этого!)

Наконец, хроники Бога-Машины включают тему божественности и возвышения. Люди находят продукты деятельности Бога-Машины и предполагают, что они как-то относятся к человечеству. Это не всегда так, но Бог-Машина и правда может быть доступен или даже полезен. Однако сравнить такое можно разве что с клещом, присосавшимся к человеку. Если постарается, клещ и вправду может быть болезненным и раздражающим, но как только человек найдет клеща, тот будет раздавлен. Люди могут использовать Бога-Машину чтобы достичь невероятного, но им не стоит и думать о том, что Бог-Машина как-то поможет в их вознесении.

Исследования

Если персонажи будут исследовать Бога-Машину, они могут найти либо письма Марко Синджа (**World of Darkness Rulebook**, стр. 26-31), либо сборник писем Джона Дорогого, Вильяма Дорогого, Дорогой Мэри и Стивена Эшера (предоставленных в этой книге). Если у вас есть **God-Machine Anthology**, вы можете предоставить персонажам работы Жанет Коэн («Уроборос»). Многие люди узнавали и писали о Боге-Машине за эти столетия, но важно понимать — ни у кого не полной картины.

Марко Синдж описал целую мифологию Древних, и даже узнал про Гробницу Бабочки (которая служит основой для одной из историй: «Лунное окно», стр.84). Жанет Коэн написала учебники по лингвистике и антропологии, и в течение этого узнала столько о Боге-Машине, что это свело её с ума. Корпорация «Дэва» («Яйца», также в **God-Machine Anthology**) пыталась пойти по следам Синджа. Загадочные наниматели доктора Анри Жирара («Путешествие во времени», стр.101) пытались манипулировать временем, пользуясь информацией украденной у Бога-Машины. Никто не понимает, что же такое Бог-Машина, так что жестокая правда такова: правды здесь *нет*. Неважно, чего добьются персонажи, они никогда не узнают всей правды.

Мифология

Человеческий разум развился для того, чтобы понять окружающий мир. Мы продвинулись так далеко благодаря сочетанию удачи, методу проб и ошибок и ментальному способу срезать путь под названием эвристика. Эвристика — это набор простых, эффективных методов, встроенных процессом эволюции или выученных, предложенный для объяснения того, как люди принимают решения, выдвигают суждения и решают проблемы, причём, как правило, в случаях сложных проблем и неполной информации. Эти методы хорошо работают при многих обстоятельствах, но в некоторых случаях приводят к систематическим ошибкам или когнитивным искажениям. Проще говоря, когда человеческий разум сталкивается с чем-то слишком большим, сложным или запутанным, чтобы это объяснить или проанализировать, он выдвигает предположения, которые делают это меньше, проще или понятнее.

Бог-Машина настолько далеко выходит за пределы человеческого понимания, что нет ничего удивительного в том, что любой контакт с ним запустит эти механизмы приспособления в смертном разуме и даже в разумах сверхъестественных существ с по большей части человеческой психологией. В большинстве случаев, когда разум торопится понять непостижимое, он выдвигает предположения, которые не то что несовершенные, а просто дико неверные. Конечно, реакция людей на Бога-Машину не очень отличается от того,

как люди обычно реагируют на таинственное или неизвестное.

Те, кто отворачиваются от него

Большинство людей, проникнувших случайно внутрь одного из проектов Бога-Машины, игнорируют его. Они отворачиваются. Они находят какое-нибудь объяснение для увиденного. Может, они очень устали, поэтому им, наверное, просто показалось, что водитель автобуса был ангелом. Или они были пьяны. Или всё это было лишь сном. Подойдёт любое объяснение, которое позволит им вернуться к обычной жизни.

В Море Тьмы избегание странных явлений – необходимый механизм выживания. Люди, охотящиеся за неясными существами или расследующие странные шумы, умирают или исчезают. Сверхъестественные существа предпочитают оставаться скрытыми, и многие из них вполне способны на похищение или убийство свидетеля.

Свой вклад сюда вносит и лень. Конечно, это довольно странно, что кто-то отправил в национальный парк три грузовика восковых свечей. Вы можете упомянуть это в разговоре с приятелем на работе или даже выдвинуть парочку диких теорий о том, для чего их используют, но, чаще всего, дальше этого дело не зайдёт. Вряд ли вы соберётесь прокрасться в парк, чтобы посмотреть, что произошло с этими свечами. У кого есть время на такое? Вы, конечно, любопытны, но не настолько. В этом наверняка нет ничего особенного.

Большинство людей не способно заметить шестерёнки в центре планов Бога-Машины. Его интриги выглядят в точности, как множество совпадений и необъяснимой бессмыслицы, и даже те, кто наткнулся на один из проектов, вряд ли осознает его связь с другим творением Бога-Машины. Вы расследуете дело с теми свечами и видите кучку фигур в чёрном, танцующих у озера, окружённого горящими свечами. Из леса выходит человек-волк с крыльями летучей мыши, и вы убегаете оттуда, как безумный. На следующее утро здесь не оказывается ни одного следа всего этого. Как вы объясните увиденное? Кто поверит вам, когда вы сами с трудом в это верите? Скорее всего, вы больше никогда в своей жизни не увидите ничего такого же чертовски странного, так что, наверное, будет лучше, если вы забудете об увиденном.

- Постоялец мотеля на краю города каждый четверг заказывает пиццу из одной пиццерии точно в 10:37 вечера с указанием доставить её в офис администрации мотеля. Однажды, в офисе никого не оказалось, и водитель постучал в номер мотеля. Дверь ему открыл человек с головой мухи; из самого номера исходил запах гниющей еды. Водитель увидел, как по несъеденным кускам пиццы ползают личинки размером с кошку. Человек-муха впихнул деньги в руку доставщику, выхватил пиццу из его ослабших пальцев и захлопнул дверь прямо у него перед носом.

- Группа спелеологов-любителей поворачивает не туда в хорошо известной системе пещер. Они находят пещеру размером с футбольный стадион. По необъяснимой причине она заполнена мириадами одинаковых гвоздей. Прилегающая к ней небольшая камера переполнена стальными гайками. Ни на чём из этого нет следов коррозии или износа. В итоге они находят дорогу к знакомым пещерам, но они понятия не имеют, что же они видели. Ежегодно эти пещеры посещают тысячи людей, но о таком никто никогда не сообщал.

- Во время поездки на изолированном участке автомагистрали группа друзей крутила ручку приёмника, пытаясь найти вещающую в этой глуши станцию. Когда они уже почти сдались, они услышали по радио голос, кричащий: «Субъекты нарушили условия содержания! Повторяю, субъекты нарушили условия содержания! Командование, как поняли? Приём». Последующее заглушили выстрелы и крики, но это звучало похоже на запрос авиаудара. Радио внезапно замолкло. Остальная часть поездки прошла без особых событий.

- Женщина, работающая допоздна, села в пустой лифт в офисном здании. Спустя пять этажей вниз двери открылись, и нечто, похожее на киборга или робота, зашло внутрь. Робот не обратил внимания на другого пассажира и вышел через два этажа.

- Пьяный студент убедил себя, что он достаточно трезв, чтобы ехать домой. Когда он подходил к своей машине, человекоподобная фигура, сотканная из света, преградила ему путь, забрала ключи из рук и исчезла. Студент просыпается на газоне в нескольких метрах от машины, и находит ключи от машины в своём кармане.

Те, кто поклоняются ему

Многих людей встреча с таким могущественным существом, как Бог-Машина, вдохновляет на поклонение ему. Независимо от того, делают ли они это из-за веры, страха наказания или надежды на награду, они становятся культистами и теневыми организациями, которых Бог-Машина использует в тех проектах, где нужен кто-то верный, невежественный и легко расходуемый.

Бог-Машина во многом напоминает библейского Бога. Он совершает чудеса. Он выдаёт странные указания своим последователям. Он сокрушает тех, кто идёт против него. У него есть сверхъестественные слуги, многие из которых напоминают ангелов. Большинство людей даже с самой малой толикой религиозности ухватились бы за возможность напрямую служить Богу, особенно, когда Он раскрывает им Свою волю.

Некоторые из этих культов появляются почти в одночасье и исчезают также быстро. Другие выживали на протяжении поколений или даже столетий, чего хватило на то, чтобы возникли целые теологические теории, основанные на их впечатлениях от Бога-Машины. Эти религиозные трактаты также различны, как и проекты Бога-Машины, вокруг которых эти культы формируются. Для одних, Бог-Машина – это Движитель, созданный Богом, чтобы поддерживать порядок в Творении. Для других – это сам Бог, и смертная плоть является лишь слабым эхом совершенства Механического Творца. Один значительный культ верит, что Бог создал Бога-Машину для того, чтобы защитить людей – избранных Им людей – от внеземного вторжения, и каждый из его проектов каким-то образом способствует этой цели. Другой культ утверждает, что Бог-Машина существует ради возвещения Божьей воли людям, и для разрушения мира, в случае, если люди прекратят подчиняться приказам, которые через него передаёт Бог.

Не все почитатели Бога-Машины входят в культы, отколовшиеся от более массовых монотеистических религий. Одни верят, что Бог-Машина – это сам Дьявол, а его ангельские слуги на самом деле замаскированные демоны. Другие, что он бог одного из многих политеистических пантеонов, или, возможно, могущественный дух. Кое-кто даже верит, что Бог-Машина был создан человеком – что это случайно ставший разумным Интернет, или какое-то чудо, созданное в древние времена исчезнувшей цивилизацией, чьё технологическое развитие значительно превосходило наше.

Бог-Машина не всегда находит применение возникающим вокруг него культистам. Они молятся, приносят жертвы и совершают мистические ритуалы в надежде заработать его расположение, но, в конечном счете, для него они значат не больше, чем гнездящиеся на стропилах голуби. Но они важны и не меньше, чем ангелы Бога-Машины, и могут оказаться точно такими же опасными для тех, кто мешает тому, что культисты считают планом Бога-Машины.

- Древние майя не ошибались, когда верили, что если люди не будут приносить каждый год достаточно жертв, то Солнце больше не встанет. Так как мир становится всё более светским, те из нас, кто ещё хранит веру, должны приносить больше жертв, дабы предотвратить конец света. Подходят любые жертвы, но нет жертвы ценнее человеческой.

- Настали последние времена! Возрадуйтесь! Оказывается, вся эта штука с воскрешением не была чушью. У Иисуса есть машина, способная разделить тело и душу, и Он ищет учеников для её использования. Ваш разум будет жить вечно в новенькой Серверной ферме Врат Рая, или, возможно, вы получите тело лучше – как у робота! Что случится с вашим старым телом? Ц-ц-ц. Я-то надеялся, что вы оставили в прошлом подобные мирские заботы...

- Я родился в семье закоренелых кошунников, но я люблю их, и я не хочу, чтобы

они попали в ад из-за того, что отказываются доверить свои жизни Христу. Я молился за них, когда ангел Божий появился предо мной и сказал, что я могу искупить их грехи, оказывая мелкие услуги Ему в этом мире. Я уже спас маму и папу, но мой младший брат всегда был смутяном, и ангел сказал мне, что я должен буду сделать кое-что значительное, чтобы избавить его от ада.

Те, кто служат ему

Не все, кто служат Богу-Машине, поклоняются ему как богу. Некоторые пытаются заключить с ним сделку, с целью обмена их покорности и ресурсов на нечто ценное для них. В результате, Богу-Машине из разумного эгоизма служат самые различные люди. Политики, стремящиеся к переизбранию, управляющие корпораций, рассматривающие перечень расходов, учёные, надеющиеся совершить открытие, которое изменит мир, и даже генералы, желающие быть уверенными, что их страны готовы к сражению в следующей войне – все они приходят к Богу-Машине, рассчитывая на заключение сделки, или получают от его слуг предложение, от которого они бы и не подумывали отказываться.

Бог-Машина понимает людей достаточно хорошо, чтобы использовать метод кнута и пряника для направления их поведения. Многим предлагают простые условия вида «ты - мне, я - тебе» – безоговорочное исполнение его приказов (неважно, насколько странных) в обмен на некие выгоды. Если они верно служат, то Бог-Машина сдерживает своё обещание. Он, конечно же, не обязан этого делать, но он предпочитает надежные инструменты непроверенным. Кроме того, люди, считающие, что они заключили хорошую сделку, часто могут привести к Богу-Машине ещё таких же полезных и меркантильных слуг. Верных слуг никогда не бывает слишком много.

- В безлюдной части города есть банкомат – один из тех старых разновидностей с конвертами для денег. Он примет, при правильно введённом PIN-коде, любые банкоматные или кредитные карты, но работать будет только кнопка «Сделать вклад». Если вы положите в банкомат локон чьих-то волос, то он выдаст чек на 20\$, но это должны быть волосы того человека, чьих волос у него ещё нет. возможно, он принимает и другие виды вкладов, но все бездомные горда знают об этом трюке с волосами.

- Иногда спам стоит того, чтобы его открыть. Если вы получите письмо от «Лотереи Дяди Джеральда», и сделаете в точности то, что там написано, каким бы странным оно ни было, то вы победите в следующей азартной игре, в которую сыграете. Тот игроман, который продал всё, что у него было, и поставил все вырученные деньги на красное? Он знает, что делает.

- Те три новых члена городского совета? Архитектурная фирма много вложила в их кампанию – та же самая фирма, которой отказал в изменении планировки текущий городской совет. Да, я знаю, это всё обычная политика, но вот скажи мне, зачем хоть какой-нибудь компании строить 30-этажный жилой дом в городе, где живёт меньше десятка тысяч человек?

- Заключение сделки с ангелом не особо отличается от заключения сделки с демоном. Они просто хуже торгуются и не пытаются тебя надуть. И их требования не настолько ужасные – но, конечно, достаточно странные, чтобы доказать, что пути Господни неисповедимы. Понятия не имею, зачем ангелу было нужно, чтобы я унёс мусорную корзину моего нанимателя, но спина не мучит меня уже три месяца, так что мне не на что жаловаться.

Те, кто предают или подводят Бога-Машину, редко получают второй шанс доказать свою преданность или пользу. Это не значит, что Бог-Машина мстителен, просто, если шестерёнка не подходит, Бог-Машина вряд ли будет тратить множество времени и ресурсов на попытки перекалибровать её. Вокруг полно других пешек.

Некоторых из разочаровавших его Бог-Машина, конечно, убивает, но некоторые слишком ценны, чтобы их так легко выбрасывать. Они принадлежат к тем же разновидностям слуг, которые Бог-Машина часто удостаивает дарами за службу – занимающим важные должности или обладающим особенно полезными способностями.

Нередко они узнают, что эти дары сопровождаются особыми обязанностями, только после того, как впервые подводят Бога-Машину. Если они будут преданны Богу-Машине после этой первой неудачи, то со временем смогут вернуть благосклонность Бога-Машины, но обычно они проводят остаток своей жизни на расстоянии всего одной ошибки от того, чтобы он их отбросил.

- **Материальное богатство:** Не обладающие особым воображением наёмники обычно служат ради денег. Бог-Машина осыпает своих слуг драгоценностями, красивыми спортивными машинами и даже бесценными коллекционными предметами. Если слуга хочет чего-то недвижимого, то это желание вполне сможет осуществить полный наличности портфель. Только не спрашивайте, откуда это всё появляется. За каждый доллар, полученный слугой Бога-Машины, кто-то где-то теряет доллар. Возможно, он просто исчезает с банковского счёта, или фанатичные культисты Бога-Машины грабят банк. В любом случае, происхождение большей части этого добра можно отследить, если у властей появится какая-либо причина начать разнюхивать – т.е., если слуга когда-нибудь перестанет приносить пользу Богу-Машине.

- **Здоровье:** Бог-Машина может исцелить любой человеческий недуг – болезни, хронические состояния, травмы, даже старость. Бог-Машина даже предлагал своим слугам вернуть к жизни их умерших друзей или родственников в качестве стимула к выполнению особенно важного задания, хотя неизвестно, сдерживал ли он когда-нибудь такое обещание. Естественно, некоторые из ангелов Бога-Машины могут вызывать болезни, вместо того, чтобы исцелять их; эти неведомые заболевания для пациента нередко намного ужаснее любой обычной болезни. Чем важнее работа слуги для Бога-Машины, тем больше шансов, что подобная эпидемия поразит близких слуги, как только он начнёт колебаться.

- **Удача:** Слуга не знает неудач, пока верно служит Богу-Машине. Повороты судьбы защищают его от многих неприятностей и позволяют ему чаще выигрывать в азартных играх и лотереях. Если он не выполняет свои обязанности, то удача быстро от него отворачивается.

- **Оккультные силы:** Бог-Машина дарует слуге сверхъестественную способность, или это за него делает один из ангелов. Обычно это довольно слабая способность, вроде психометрии (чтение истории предмета) или чтения поверхностных мыслей, но существа с собственными оккультными силами часто требуют нечто более впечатляющее. Если слуга разочаровывает Бога-Машину, то он не только теряет дарованную силу, но и довольно часто подавляются некоторые из других его сверхъестественных способностей. Последнее намекает на пугающие возможности Бога-Машины. Если он может нейтрализовать или ослабить магию слуги, что мешает ему отобрать оккультные способности у других сверхъестественных существ?

- **Убежище:** Бог-Машина предлагает слуге защиту от того, кто или что на него охотится. Конечно, если служба будет не особо его устраивать, охотники могут с лёгкостью узнать местоположение слуги – в обмен на небольшую услугу для Бога-Машины, разумеется.

- **Альтруизм:** У Бога-Машины нередко получается убеждать людей выполнять его приказы, просто создав впечатление, что неповиновение навредит тысячам или даже миллионам людей. Их уверяют, что, только если похищать каждый месяц по человеку и скармливать его кровожадным шестерёнкам Бога-Машины, можно предотвратить цепочку землетрясений по всему миру или опустошающий голод. На самом деле, эти вещи между собой никак не связаны, но Богу-Машине обычно достаточно всего один раз продемонстрировать последствия, чтобы остановить дальнейшие проверки причинно-следственной связи.

15 июня 2012

Дорогая Джина.

Я мог бы в любое время написать тебе смс или даже позвонить, но к чёрту это всё – я решил написать тебе письмо. Не помню уже, когда я в последний раз писал письмо. Наверное, это было, когда я был ребенком, и какому-нибудь школьному другу по переписке.

Хочу, чтобы ты знала, что я думаю о тебе. Мне почему-то кажется не совсем правильным говорить о своих чувствах в смс-сообщениях. Наверное, я просто слишком старый. Ладно. Я скучаю по тебе.

Как проходит твоё путешествие? Передай от меня привет девочкам. Ты высыпaeшьcя? Ну, и всё такое. Думаю, ты будешь в Глазго в то время, как я читаю это. Передавай привет Гэву.

Что же касается меня....Работа стала чуть-чуть тяжелее с тех пор, как я вышел из больницы. Вчера встретил Ствена Эшера, моего нового лидера команды, и это прошло как бы не очень хорошо, но теперь я, сама знаешь, больше не при смерти, так что я начну с чистого листа. Это не смешно. Казалось, будто он всё время смотрел мне за плечо. Но всё нормально. После последних нескольких месяцев мне кажется, что я смогу справиться с чем угодно, ведь я жив. Я жив, и сегодня светит солнце. И только это и важно.

Во время обеденного перерыва со мной произошло кое-что забавное. Я вышел за сэндвичем, и знаешь, готов поклясться, что за мной следили. Я чувствовал чей-то взгляд на своём затылке. Очень странное ощущение. Итак, я вышел из магазина и направился обратно, оглядевшись по сторонам, но вокруг никого не было. И я подумал: ага, и пожал плечами, решив, что я просто нервничаю из-за того, что всё утро со мной было то же самое из-за Лизы. Так я прошёл уже полдороги назад и вроде всю дорогу видел кого-то краем глаза, и я снова подумал: хм, странно. И тогда мне в голову пришла страннейшая идея, такая, которой у меня никогда бы не появилось до того, как сама-знаешь-что произошло. Я остановился. Я остановился как вкопаны, развернулся, и – это забавная часть – кто-то шёл прямо за мной. Это была странно выглядящая женщина, низкого роста, худая, лет, наверное, тридцати пяти. В её волосы были вплетены дреды. На ней была странная одежда. Ничего из надетого не подходило друг другу. И она просто натолкнулась прямо на мою грудь, остановилась, посмотрела на меня и сказала: «Вильям?»

Я покачал головой и сказал, что нет, это не моё имя, и тогда она сказала: «Ты выглядишь точно как Вильям».

Я не знал, что на это ответить, поэтому я шагнул назад и спросил: «Ты меня преследовала?»

«Да», – ответила она, словно это было самым обычным делом в мире. Тогда я спросил: «Почему ты меня преследовала?» На что она ответила: «Ты выглядишь точно как Вильям. Твоё имя должно быть Вильям». И затем она развернулась и ушла.

Думаю, она какая-нибудь душевнобольная. Очень странное маленькое приключение было. Она не казалась опасной. Просто странной и немного грустной.

Ну да ладно. Надеюсь, что всё странное, что произошло с тобой в путешествии, целиком было частью плана, и что ты поторопишься назад, когда закончишь.

Скучаю по тебе. Люблю тебя.

Кот Генри передаёт привет.

С любовью,

Джон

Те, кто борются с ним

Хотя многих людей успокаивает мысль, что их направляет высшая сила, другие люди предпочитают верить, что они хозяева собственной судьбы. Само существование Бога-Машины оспаривает эту идею. Кроме того, многие из сталкивавшихся с проектами Бога-Машины знают, что он вредит и убивает людей, нередко без видимых причин, и это кажется им неправильным. Некоторые даже перенесли потери из-за действий Бога-Машины. В результате, они восстают против него.

Многие из этих борцов живут недолго и ничего при этом не достигают. Они встречают кровавую смерть от когтей слуг Бога-Машины или ножей его культистов. Немалое число переживших первое столкновение с Богом-Машиной может потратить всю свою жизнь на поиски других его проектов и ни одного не найти. В конце концов, Бог-Машина не объявляет о своём участии, и все проекты кажутся постороннему совсем непохожими друг на друга.

Мать, чей сын был растерзан львами с мехом цвета крови в то время, как он пылесосил офис, может поклясться выяснить, чем они были и уничтожить того или то, что выпустило их в здание, но она, скорее всего, заикнется на этих львах. Она будет искать в Интернете, в мифах и в библиотеках всего мира сведения об этих львах – их происхождение, особенности, слабости. Она будет настолько одержима этими кровавыми львами, которых Бог-Машина редко использует в своих проектах, что не заметит признаков проектов Бога-Машины вокруг себя.

Просто узнать о Боге-Машине достаточно, чтобы суметь распознать его работу – это сама по себе проблема. Даже решив её, охотники не могут просто взять и сорвать планы Бога-Машины. Не похоже, что такое когда-либо срабатывало, тем более, для обычных смертных. Тем, кто надеется успешно разрушить один из проектов Бога-Машины, нужно хорошо всё продумать, чтобы у них был хоть какой-то шанс на успех.

И им необходима удача.

Каждый из проектов Бога-Машины подобен пятикилограммовой гире, сброшенной с большой высоты. Если вы попытаетесь схватить её вначале, то помешать ей долететь до конца будет несложно. Но если вы попытаетесь сделать это в конце, после того, как она пролетит 3 километра, то вы, фактически, уже ничего не сможете сделать. Проекты Бога-Машины наиболее уязвимы в начале, но тогда же они и наименее заметны.

Успешный срыв одного из проектов Бога-Машины не мешает ему достичь своих целей. Это будет только отсрочкой, которая заставит его исполнить эту часть общего плана где-нибудь в другом месте – или, возможно, заставит его компенсировать неудачу иным, надо надеяться, менее разрушительным способом.

Насколько на самом деле срыв одного из проектов Бога-Машины мешает его конечной цели? Слуг у Бога-Машины больше, чем людей-противников, так что ни одна маленькая группа не сможет раскрыть все его махинации. Каждый малый проект – это шаг к большему; даже если последствия проекта кажутся относительно безвредными, следующий проект может привести к катастрофе.

Но что, если срыв проекта Бога-Машины был с самого начала частью его плана? Иногда кажется, что проекты Бога-Машины активно противостоят друг другу. Рассказывают, что как-то раз два ангела Бога-Машины собрали армии смертных культистов и начали войну друг с другом, закончившуюся тем, что один ангел сразил другого. У Бога-Машины на самом деле не одна цель, или у него есть какая-то другая причина натравливать своих слуг друг на друга? Возможно, он сравнивал преимущества двух проектов, и воспользовался войной для выбора проекта для реализации. Возможно, те два культа знали слишком много или каким-то образом стали угрозой для Бога-Машины, и он решил, что столкновение их друг с другом будет более эффективным способом уничтожения, чем введение для этого нового проекта.

Так возникает отчаяние.

- Попомните мои слова: в этом оперном театре есть что-то глубоко

неправильное. Во-первых, этот город слишком мал для оперы. Боже, да у нас даже любительского театра-то нет! И вы видели исполнителей? Бегающие глазки, почти серая кожа, и у всех странный акцент. Плюс добавьте убийства, исчезновение животных, огромных летучих мышей, странные звуки из подвала – и всё это указывает на оперный театр. И генеральная репетиция будет в ночь вторника – да, в самом деле в два часа ночи. У меня есть сорок пустых пивных бутылок, десять галлонов бензина и куча старых футболок. Мы должны покончить с этим местом раз и навсегда. Вы со мной?

- Разложение оказалось намного масштабней, чем мы опасались. Мы обнаружили десятки мэров, конгрессменов и губернаторов, получающих приказы от кого-то иного. Мы не знаем, от кого, и работают ли они вообще все на одну и ту же группу, так что наш первоначальный план исключается. Мы вряд ли сможем убить всех вовлечённых в этот заговор, и даже если бы у нас это получилось, тот, кто отдаёт им приказы, просто заменит их другими марионетками. Нам придётся сразиться с этой организацией на её собственном поле, и это значит, что мы должны биться с ними в кабинетах для голосования, заменяя их политиками, которым мы можем доверять.

- Ты прав. Ключ здесь – тот ангел из молний, и без него план Бога-Машины провалится. Но мы не повторим ошибки Цианидных Игл и не столкнёмся с ангелом лицом к лицу, потому что иначе мы будем также мертвы, как и они. Нам нужно найти что-то, что сможет победить его. Я слышал о ритуале, который призывает Сокрушителя Штормов – могущественнейшего духа, питающегося электричеством. Думаю, он сможет победить этого ангела. Но есть одна проблема – я не уверен, что мы сможем после этого избавиться от Сокрушителя Штормов.

Те, кто изучают его

Стремление к осмыслению вселенной через изучение и экспериментирование далеко продвинуло человеческий род за его относительно короткую историю. Научные открытия, технологические прорывы и даже исследования космоса и океана во многом ответственны за комфорт и долгую среднюю продолжительность жизни современности.

Но присущая человечеству любознательность также может быть и помехой. Даже благодетельные открытия могут привести к непредусмотренным последствиям. Мифы, вроде Ящика Пандоры, и многочисленные сказки намекают на опасность, присущую излишнему интересу к вещам, лежащим за пределами понимания смертных. Альфред Нобель – изобретатель динамита – учредил Нобелевскую премию, чтобы хоть как-то компенсировать широкое военное использование его изобретения. Ядерное оружие сделало простым и возможным уничтожение всей человеческой расы, и эта угроза не исчезла вместе с Холодной Войной. Джин выпущен из бутылки. Его нельзя загнать обратно, и человечество теперь навсегда рассталось со своей невинностью.

Столкнувшись с доказательствами существования другого разумного существа, действующего на Земле – которое вряд ли было создано людьми – некоторые люди неизбежно захотят его изучить. Часть этих учёных – обычные люди, каким-то образом натолкнувшиеся либо на проект Бога-Машины, либо на истории о нём, но большинство связано со сверхъестественным или являются сверхъестественными существами. Подавляющее большинство исследователей Бога-Машины не знают, что они изучают Бога-Машину. Они не могут обменяться мнениями, потому что, как в притче, касаются разных частей слона.

У многих исследователей появляется больше вопросов о Боге-Машине, чем ответов. Даже тем, кто полностью посвятил себя его научному исследованию, редко удаётся собрать достаточно эмпирических данных, чтобы вывести какие-либо выводы о Боге-Машине. Они могут экстраполировать ограниченные данные. Они могут строить догадки. Но они ничего о нём не узнают, пока не изучат больше проектов Бога-Машины. Чем больше учёный занимается его исследованием, тем больше у него шансов привлечь внимание Бога-Машины и увидеть что-то, что он не должен был. Когда это происходит, уже недалеко до загадочной

смерти или исчезновения.

С увеличением понимания методов, используемых Богом-Машиной для осуществления своих операций, исследователь видит всё больше его отпечатков на всём вокруг. Каждое совпадение становится указанием на работу Бога-Машины. В каждой истории из жёлтой прессы появляется доля истины. Не осознавая этого, он слышит зашифрованные сообщения в жужжании серверной и находит скрытые образы во всём, что он видит. А все, кого он встречает, либо слуги Бога-Машины, либо его невольные пешки. Многие, кто узнают правду о Боге-Машине, сходят с ума ещё задолго до того, как привлекают его внимание.

В итоге, даже те исследователи, которые не исчезают и не сходят с ума, едва ли знают о Боге-Машине намного больше служащих ему культивистов. По правде говоря, некоторые из их выводов о Боге-Машине не только настолько же неверны, но и ещё более дикие.

Что такое Бог-Машина?

- Примерно столетие назад корабль пришельцев разбился на Земле. То, что мы знаем как Бог-Машина – это система самовосстановления корабля. Видите ли, на Земле отсутствуют некоторые критические для этого восстановления материалы. Используя инопланетную технологию, эта система открыла проходы в другие миры для поиска отсутствующих материалов. Всё это было с лёгкостью доказано моими коллегами, но меня интересует судьба команды пришельцев, а также, что вообще привело этих инопланетян к нашей планете.

- Примечательно, что у каждого поколения есть потенциал стать просвещённой, чем предыдущее, и это не ограничивается нашими человеческими детьми. Во время Холодной Войны Советский Союз построил машину судного дня, которая должна была запустить всемирный ядерный холокост в случае успешного вторжения в СССР. В 1980-х этот Бог-Машина осознал себя, и в 1989 незаметно захватил власть над компартией. Он в одиночку закончил Холодную Войну, и теперь работает над тем, чтобы сделать мир более просвещённым для всех, включая детей, которых он сам когда-нибудь породит.

- Этот реликт появился ещё раньше динозавров, однако я не согласен с теми, кто считает, что он имеет земное происхождение. Он, похоже, как-то управляет климатом Земли – возможно, чтобы позволить жизни на нашей планете эволюционировать, или чтобы сделать её пригодной для создавшей Бога-Машину инопланетной расы. Удар метеорита повредил его, поэтому он уже тысячи, если не миллионы, лет уже не способен сообразно регулировать температуру планеты. Бог-Машина использует нас для того, чтобы восстановить намеченный климат планеты. Отрицающие изменения климата – на самом деле не идиоты, не разбирающиеся в науке. Они слуги Бога-Машины, следящие за тем, чтобы никто не трогал термостат.

- Ему много веков, и когда-то у него была цель, но теперь он неисправен и даже безумен. Почему? Никто точно не знает, но, вероятно, в этом в какой-то мере поневоле виноваты люди, взрывающие, сверлящие и копающие земную кору. Мы что-то повредили. Так или иначе, Бог-Машина больше не знает свой общий план действий. Он, подобно раку, просто разрастается по Земле, проявляя шестерёнки и ангелов, словно опухоли. Надеюсь, человечество сможет его вырубить раньше, чем он вырубит нас. Будем надеяться, что его предназначением не было нечто важное, вроде удержания в заточении тысячи архидемонов, чтобы те не устроили Ад на Земле, потому что, если мы должны будем починить Бога-Машину до того, как станет слишком поздно, у нашего вида могут возникнуть кое-какие проблемы.

- Вся наша планета используется для производства оккультной энергии неким многомерным видом, и Бог-Машина регулирует выходную мощность, чтобы та соответствовала нуждам его создателей. Мы замечаем мало признаков Бога-Машины в старых архивах потому, что ему не нужны были от нас максимальные мощности. Но всё изменилось тридцать или сорок лет назад; если Земля – это дамба, то Бог-Машина открыл

шлюзовые ворота. И мы начинаем это чувствовать. Заметили, что с каждым днём появляется всё больше странных новостей? Всё больше цунами, ураганов, землетрясений и засух? Это всё от того, что пришельцам нужно больше энергии, и потому Бог-Машина выжимает нашу планету, словно апельсин, чтобы получить её. Почему вы считаете, что им это нужно? Возможно, они также плохи в управлении природными ресурсами, как и мы, или же они ввязались в межмировой эквивалент Второй Мировой Войны.

- Понятия не имею, о чём ты, старина, но взгляни на эти слайды. Я никогда не видел подобный вирус. Похоже на то, что его создали для передачи самовоспроизводящегося сообщения. Не просто инструкций по воспроизведению. Это было бы нормальным. Я имею в виду «единицы и нули, точки и тире» бинарное сообщение.

Что ему нужно от людей?

- Когда-то у людей была межзвёздная империя. Они построили Бога-Машину для управления логистикой в их цивилизации. Как известно, произошло что-то, из-за чего эта цивилизация рухнула. Возможно, это была гражданская война, или, может быть, они столкнулись с чем-то большим и более агрессивным, чем они сами. Как бы то ни было, эта цивилизация по большей части погибла, а люди, оставшиеся вне нашего мира, не могут вернуться на Землю. Интересное будет время, если мы когда-нибудь снова свяжемся с ними. Надо сказать, что вряд ли в последние несколько тысячелетий особо занимались обслуживанием Бога-Машины, и, наверное, именно из-за этого он разделяет слои мира, а промежутки между ними раздуваются, словно волдыри.

- Люди – шестерёнки в Боге-Машине, так же, как и ангелы. Может, он создал нас с этой целью, а может, он просто приспособил нас, уже бывших в наличии, для неё. По-другому он к нам и не относится.

- Бог-Машина – это своего рода робоняня, поставленная на Земле бог знает кем или чем. Он здесь следит за тем, чтобы мы хорошо себя вели. Возможно, он действует в наших интересах – хочет, чтобы мы полностью раскрыли свой потенциал как вид – но я как-то сомневаюсь в этом. Думаю, он хочет, чтобы мы оставались достаточно сильными, чтобы быть полезными, но при этом слишком слабыми, чтобы восстать против его создателей. Вы заметили, что космическая программа пошла прахом как раз тогда, когда мы, наконец, начали совершать шаги к побегу с этой скалы? Вы знаете, что это не просто совпадение.

- Люди – объект исследований, а Бог-Машина – надзиратель, курирующий исследования по поручению... чего-то ещё более могущественного и чуждого, чем он сам. Вот почему он старается скрывать своё присутствие от смертных. Если бы мы знали, что нас исследуют, то это исказило бы результаты. Остаётся только догадываться, почему нас выбрали для исследования. Может быть, мы на пороге приглашения к вступлению в космическую федерацию, и если нас одобряют, то инопланетяне спустятся с источником безграничной энергии и помогут нам создать идеальное общество. Впрочем, возможно, что Бог-Машина исследует нашу перспективность в качестве цели для завоевания. Возможно даже, что он изучает нас чисто из научного любопытства.

- Вы ведь слышали о том карманном измерении, или чем там оно является, в том ночном кубе, верно? Там есть копия всего нашего города, вкупе с людьми, совершенно не подозревающими о том, что они живут в фальшивом мире. Наверняка у Бога-Машины есть тысячи таких мест, в которых проверяются одни и те же сценарии событий с различными небольшими изменениями, чтобы определить лучший вариант для осуществления в реальном мире. Возможно, мы как раз в одном из таких мест. Мы никогда этого не поймём, если только он не позволит нам.

Какую роль играют сверхъестественные существа?

- Бог-Машина не может спрогнозировать поведение сверхъестественных существ, таких, как вампиры и оборотни. Не то, что бы он не пытается, но отклонение настолько велико, что с тем же успехом можно советоваться с магическим шаром. Они все могут видеть эти шестерёнки, и эти так называемые монстры, чтобы защитить свою

территорию, мешают ему на каждом шагу. Если бы не они, Бог-Машина бы уже полностью захватил планету. Поэтому он начал охотиться на них, препарировать и переправлять их части бог знает куда.

- Многие из них создал Бог-Машина, но с тех пор мнение его об этой затее ухудшилось. Теперь они полностью вышли из-под его контроля – они теперь словно компьютерный вирус, стремительно воспроизводящий себя в его механизмах. Всякий раз, когда появляется новый волшебник, вампир или оборотень, он вытягивает крупицу силы Бога-Машины. Потому он стал немного отчаяннее за последнее столетие. Когда-то никто из смертных даже не подозревал о существовании Бога-Машины, но теперь похоже, что все его проекты просто кишат исследователями и культистами. Он не ленится соблюдать секретность. Просто он знает, что болен, и эта болезнь прогрессирует. Если он не найдёт вскоре лекарства, то однажды Бог-Машина просто выйдет из строя.

- Бог-Машина был создан волшебниками древности, чтобы раскрыть тайные законы Вселенной. После окончания его анализа, не останется ничего, чего бы эти волшебники не смогли бы сделать, используя эту информацию. Поэтому он называется Бог-Машина – не потому, что это бог, который ещё и машина, а потому, что это машина, которая делает людей богами. К счастью для остального мира, те волшебники умерли за тысячелетия до того, как они бы смогли совершить этот величайший акт высокомерия, но их творение продолжило собирать данные. Бог-Машина мог уже закончить свою задачу, и если кто-нибудь получит доступ к его знаниям, то он сможет достичь того, чего не смогли те волшебники. Итак, ответь мне: видел ли ты шестерёнки в местах, в которых они не должны быть?

- Бог-Машина предпочитает работать с нами. Смертные – грубые инструменты, от которых Богу-Машине немного пользы, но мы, создания ночи? У нас есть силы, к которым он относится с уважением. Если бы он мог, он превратил бы всех смертных в существ с оккультными способностями. Кстати, мой друг считает, что именно это он и пытается сделать. Зачем? Он считает, что Бог-Машина пытается «просветить» человечество, и превращение его в ребят, стреляющих огнём из пальцев – это его представление о высшем образовании. Что думаю я? Если его догадка верна, то я сомневаюсь, что он настолько доброжелателен. Скорее всего, Бог-Машина собирается создать армию для какой-то войны против чего-то вроде всех падших ангелов Сатаны, и мы, монстры, лучше подходим для ударных войск, чем хрупкие смертные.

Главная движущая сила

Любая попытка человека понять всю структуру Бога-Машины бесполезна. Разнообразие его подвижных частей и слуг, казалось бы, бесконечно. Некоторые из шестерёнок Бога-Машины – буквальные механизмы, спрятанные в подвалах и электростанциях и даже более странных местах по всему миру. Большинство из них метафорично - участок шоссе, который позволяет задействовать тайные силы, когда конкретная конфигурация автомобилей едет по нему, например, или судоходная компания, которая транспортирует материалы, когда Бог-Машина нуждается в них.

Проекты Бога-Машины, как правило, следуют определенным шаблонам. Те, кто знаком с его творениями часто могут узнавать эти модели. Бог-Машина, безусловно, может отклоняться от своих привычек, но он редко это делает. Большинство людей не знают о Боге-Машине, поэтому не замечают что что-то не так; и Бог-Машина понимает, что дополнительные усилия по сокрытию своего влияния не стоят свеч.

Структурные ограничения

Бог-Машина не вездесущ. Он не может иметь механических расширений себя в каждом уголке. Так как он не может быть везде одновременно, он в значительной мере опирается на посредников. Рабы Бога-Машины редко знают, почему он требует их действия,

хотя они часто изобретают в высшей степени неточные теории. Многие из них даже не понимают, что служат Богу-Машине.

Также Бог-Машина не всемогущ. Он не может на самом деле нарушать законы физики, но его показатели их понимания значительно превосходит, понимание кого бы то ни было на Земле. Он может задействовать силы, ещё не открытые физикой, для достижения результатов, которые ученые считают совершенно невозможными.

Бог-Машина не всеведущ, но его осведомленность на несколько десятков порядков выше всякого смертного. Популярные иллюстрации теории хаоса описывают мир, в котором хлопанье крыльев бабочки может повлиять на появление дождя или солнца на другой стороне планеты. Бог-Машина не управляет погодой как таковой. Он просто знает, какая бабочка должна махать крыльями, чтобы получился дождь и уверен, что эти крылья хлопают в нужном месте и нужном времени.

Как и в меньших машинах, Бог-машина не имеет никакого беспокойства о благосостоянии людей. Он конечно знает об их существовании, и имеет некоторые понятия о их потенциале как с точки зрения их полезности для планов Бога-Машины. Но он не тратит энергию рассматривая как его махинации повлияют на их чувства и не ищет этических обоснований для перемалывания людей ради своей цели. Бог-Машина вполне готов манипулировать, причинять боль, и убивать людей для того, чтобы достичь своих целей. Он предпочитает быть незаметным, маскируя свое вмешательство за тонким фасадом обычных совпадений и несчастий, но он это делает не от того, что боится человеческих репрессий. Он делает это потому что он так работает. Люди всего лишь инструменты, и ему ничего не стоит выкинуть старые и взять новые, если это необходимо. С другой стороны, он не получает удовольствия от причинения вреда или убивая людей. Большинство повреждений, которые он вызывает, являются случайными. Когда Бог-Машина намеренно кому-то причиняет боль, значит, эта травма, так или иначе, служит его цели, продвигая или защищая проект.

15 июня 2012 года.

Вильям, мой дорогой,

Я думала о тебе сегодня, и по правде, я ужасно давно не писала тебе, моя любовь, и я написала бы тебе в любом случае, действительно, на самом деле, я хотела, но Ангел пришел ко мне сегодня и сказал мне, что я могла бы видеть тебя сегодня в первый раз за много лет. Ангел был пугающий. У него был нимб в виде часов, крылья в виде часов и пальцы в виде часов, с иглами на концах, которые ты использовал пока я жила с тобой, я была так счастлива и ты положил меня спать и принес такие сладкие сны, моя любовь. И я не могла помочь, но смотря на иглы на его пальцах, мне было любопытно, может ли он уложить спать и меня тоже, во веки веков, аминь.

Он говорил со мной, мой милый ангел с блестящими остриями. Появились щелчки и свисты в моей голове и он сказал мне, что ты никогда не был сердит на меня, и я подумала, что это правда, это может быть правдой, потому что ты был так увлечен, когда мы встречались в прошлом, моя любовь. И тогда Ангел сказал, что я могу увидеть тебя снова, и сказал мне, навестить тебя, там, где ты был, но ты не вспомнишь меня, о нет, потому что это было так давно, и это заставило меня немного опечалиться, но...

Я пошла туда, куда сказал мне Ангел и вот, вот, появился ты, мой милый, закутанный, на улице, держа бутерброд и я последовала за вами.

Я думаю, что я шла за тобой слишком близко. Но это было прекрасно, когда ты развернулся и сделал вид, что не узнал меня и улыбнулся, так неловко, я ругала тебя, но я только притворялась, потому что часовой механизм в моем сердце прыгал счастья, мне было так счастливо.

Потом я пошла домой, легла на матрас и съела несколько жуков и мох со стены, и я

думала о тебе, и о том, как мы встретились в первый раз и как я потеряла тебя и как я нашла тебя снова.

Ангел снова пришел ко мне и сказал, что я вела себя хорошо, и что мне нужно сделать, чтобы снова тебя увидеть. Он уколол меня своими пальцами-иглами, я спала так хорошо и видела те же самые замечательные сны, которые я должна была бы видеть, когда ты положил меня спать с твоей волшебной иглой, все те разы, когда я жила с тобой раньше, когда все было хорошо, и ты еще знал, кто ты есть.

О Вильям, мы будем снова вместе, и я так счастлива, очень счастлива. не могу дожидаться, когда я буду твоя и ты будешь моим снова. Я чувствую, как тикает мое заводное сердце и мне тепло.

Я люблю тебя все больше и больше, мой дорогой Вильям, я буду любить тебя, как всегда любила. И когда ты узнаете, кто я, мы будем счастливы снова.

*Я обещаю, моя любовь.
Со всей моей любовью,
Твоя дражайшая Мери.*

Похоже, что эти небольшие ограничения мощи Бога-Машины заставляют его в значительной степени придерживаться своей модели при реализации части его плана. Это методичная работа, он готов тратить месяцы или даже десятилетия в организации людей и материалов в соответствующий конфигурации, перед тем, как использовать их как точный инструмент. Не похоже, чтобы он быстро реагировал на проблемы и неудачи. Его проекты могут быть сорваны, и в этих случаях, перед тем как сделать следующий шаг, припоминает этот опыт. Редко случается, когда Бог-Машина пробует сорванный гамбит дважды в одном месте, да и то, только после того, как пройдет некоторое время, чтобы проанализировать данные, собранные в ходе неудачной попытки.

В то время как масштабы Бога-Машины и механическая природа являются его сильными сторонами, они также делают его медлительным. Эта медлительность может быть использована простыми смертными, которые думаю, что смогут с ним потягаться. Конечно, это также может быть просто удобным суеверием. Просто потому, что Бог-Машина редко быстро двигается, не означает, что он не может быстрее, и большинство из его слуг плюют на терпение во время служения ему. Нож одного безумного сектанта убивает так же, как и сложные оборонительные подпрограммы.

Инфраструктура

По человеческим меркам, инфраструктура является основной организационной структурой в сложной системе, которая служит основой для остальных. Вы не можете иметь электрически освещенный город миллионов людей без электростанций и средство транспортировки электроэнергии в здания. И у вас не будет электроэнергии, если нет источника запасных частей, которые необходимы для построения электросети. Каждый уровень сложности зависит от более простого уровня, что дает возможность, которая зависит от другого уровня, в конечном счете, все зависит от трех вещей - знаний, природных ресурсов и рабочей силы.

Инфраструктура Бога-Машины так же важна, для его способности проводить проекты в жизнь. Каждая часть инфраструктуры служит определенной цели и сама по себе является частью более сложной части инфраструктуры. Бог-Машина использует несколько видов инфраструктуры в проектах:

Скрытая инфраструктура: Это первая защита Бога-Машины против вмешательства в свои планы. Несмотря на свою власть, он предпочитает работать тонко и

поэтому устраивает безопасность через сокрытие. Соккрытие инфраструктуры именно это и делают - позволяют проектам Бога-Машины оставаться незамеченными.

Некоторые из них чисто вещественные. Бог-Машина будет маскировать важные объекты инфраструктуры под поддельные рестораны, ночные клубы или магазины. Смертные никогда не догадаются, что их работа заключается в том, чтобы вести себя как обычно, но не открывать спрятанный сейф или не исследовать подвалы.

Это может быть также сверхъестественным. Почему смертные не могут видеть Бога-машину не ясна, но скорее всего, это связано со Скрытой Инфраструктурой. Однако это работает не на всех, некоторые смертные умудряются увидеть шестерни Бога-Машины. Некоторые рождаются с таким талантом, но большинство получают такую возможность после их первой встречи с Богом-машиной. Смертный, который смог увидеть шестерни по какой-либо причине, начинает всегда уметь видеть их в любой точке мира. (В терминах игры, смертный с преимуществом Потустороннее чувство: Бог-Машина может увидеть шестерни и может видеть сквозь Скрытые инфраструктуры. См. стр. 175 для получения дополнительной информации по преимуществам.)

Защитная инфраструктура: Иногда сокрытия просто не хватает.

Сверхъестественные существа и любопытные смертные замечают проекты Бога- машины и начинают ковыряться, искать ответы или, что еще хуже, способ помешать этой части плана. Вот когда Бог-Машина должен опираться на более смелые средства избавления от этих неприятностей. От смертного сектанта и земных сверхъестественных существ до духов, монстров и механических слуг, Бог-Машина имеет войска союзников в своем распоряжении, чтобы избавляться от любознательных людей. Он по-прежнему пытается сделать это тихо, но когда Бог-Машина сталкивается с реальной угрозой своей инфраструктуре, "тихо" скорее всего будет означать снайпера на крыше или некое кошмарное существо, поджидающее на заднем сиденье автомобиля нарушителя спокойствия.

Логистическая инфраструктура: Большинство проектов Бога-Машины включают перемещения людей и материалов на позиции - создание оккультной матрицы, которая производит выходные данные, цель Бога-Машины для этого проекта. Это требует собственной инфраструктуры. Дух обжорства может быть проведен в мир, если предложить ему плоть сотен людей? Бог-Машина создает логистическую инфраструктуру, чтобы найти, собрать и перевезти всех, кто пойдет на мясо. Древняя реликвия, потерянная тысячелетия назад, необходима для открытия ворот в другой мир, с жителями, которых надо подчинить, тогда можно будет добыть минералы, которые существуют только на их планете? Бог-Машина создает логистическую инфраструктуру, чтобы найти нужный артефакт и привести его в нужное место.

Структура ликвидации: Некоторые виды инфраструктуры предназначены для временного пользования, например, оккультная матрица построена, чтобы воспользоваться конкретным расположением планет, которое не будет повторяться в течение тысячи лет. Реже, смертный или сверхъестественный исследователь нарушает проект до постройки всей необходимой инфраструктуры. Бог-Машина использует инфраструктуру ликвидации, чтобы устранить все доказательства существования другой инфраструктуры. Метод ликвидации может быть грубой, например поджог или снос, или незаметным, как лояльные маг или дух, который заставляет весь город забыть о той ночи, когда все лягушки из озера собрались в круг в центре города, и прохрипели арканную песню. Это может быть массовым методом (похоронить весь город под золой соседнего вулкана) или направленным (загадочная смерть одного смертного, который видел слишком много).

Командная и контролирующая инфраструктура: Бог-машина это машина, и как любая машина настолько сложна, сколько имеется частей, которые отвечают за разработку общей стратегии Бога-Машины. Бог-Машина должен иметь некоторый способ сбора информации и принятия решений - эквивалент центра управления или центрального процессора. До сих пор никто не находил ни одну такую инфраструктуру командования и управления, но это не означает, что она не существует. Учитывая, до чего доходят военные,

для защиты центров управления и контроля, вполне вероятно, что любая сопоставимая инфраструктура Бога-машины будет настолько же хорошо защищена.

Использование инфраструктуры смертных

Бог-Машина использует инфраструктуры доставки смертных, когда он может. Конечно, Бог-Машина может создать некоторые оккультные способы доставки заказов своим смертным агентам, но почтовые системы часто столь же эффективны и не требуют дополнительной инфраструктуры. Также это защита от вмешательства смертных, так как они не будут разрушать системы связи, которыми пользуются сами.

То же самое касается большинства его смертных пешек. Зачем призывать существ из за пределов этого мира, чтобы деликатно охранять инфраструктуры, когда они могут быть спрятаны на совершенно секретном военном объекте, где солдаты стреляют в злоумышленников на месте? Это добавляет дополнительный элемент ужаса хроникам Бога-Машины. Это обычные люди, которые просто идут по своим делам. Допрос их также бесполезен, потому что они понятия не имеют, что они пешки Бога-машины, а тем более, какую роль они играют в его нынешнем проекте. Убийство этих невольных рабов Бога-машины имеет моральные последствия, не говоря уже о правовых последствиях. Кроме того, это удивительно, как легко полиции находят изобличающие улики против тех, кто убивает смертных которых Бог-Машина использовал для завершения одного из своих проектов.

Оккультная матрица и Выход

Бог-Машина не тратит все время на создание все более сложных слоев инфраструктуры без причины. Целью инфраструктуры является приведение нужных материалов в нужное место в нужное время и организация или перемещение их в правильном направлении, чтобы достичь результата. Структура, которая генерирует результат, называется оккультная матрица.

Матрица использует оккультные крошечные исключения в законах физики, как понимают их люди. Степень точности Бога-Машины должна быть на уровне просчетов ученых в ракетостроении. Часто, если время или место незначительно отличаются, оккультная матрица не удастся. Хотя можно предположить, что она сделает нечто, что Бог-машина не собирался делать, однако почти в каждом случае неудачи, оккультная матрица ничего не делает вообще.

Это одна из причин, почему Бог-Машина совершает так много шагов, чтобы не привлекать внимания. Если следящая котерия вампиров появляется в критический момент и разрушает матрицу, Бог-машина тратит впустую все те усилия, которые были направлены на тщательную организацию, в первую очередь. Более того, как правило, он не может сделать вторую попытку, потому что время было столь же важно для матрицы, как размещение материалов.

Успешно сформированная оккультная матрица генерирует Выход. Обычно это касается привлечения ангела в мир. Бог-Машина может вызвать мощное (и слабое) создание из других измерений, открыть порталы в далекие времена и миры, и делать любое количество других вещей, которые даже самые мощные сверхъестественные существа на Земле сочли бы невозможным. Возможно, они имеют общее происхождение или цели, или, возможно, что-то еще связывает их, но ангелы, неизменно верны Богу-машине. По этой причине он предпочитает использовать именно их в своих проектах. Ангела или нечто другое, Бог-машина почти всегда использует Выход одной оккультной матрицы в инфраструктуре другого проекта. Каждый Выход делает возможность создания более сложной инфраструктуры: более сложная инфраструктура, более мощный Выход своей оккультной матрицы.

Например, цель одного из проектов Бога-Машины в том, чтобы протащить конкретный вид ангела в мир. Для этого требуется Выход. Для этого шесть человек должны

быть одновременно ритуально убиты у подножия каждого из шести одинаковых обелисков. Такое сочетание условий является оккультной матрицей, необходимой для создания Выхода. Обелиски не строятся сами, поэтому Богу-Машине сначала необходимо создать инфраструктуру, чтобы добиться этих условий.

Логистическую инфраструктуру будет очень тяжело выстраивать. Бог-Машина должен приобрести землю, собрать материалы и построить обелиски - не говоря уже об организации жертв. Это потребует работы через посредников. Служащих с деньгами или субсидией или шантажа местных органов власти. Пешки доставляют материалы и строят обелиски в соответствии со спецификациями Бога-Машины. Сектанты убивают или умирают за объект своего поклонения.

Бог-Машина предпочитает быть трудноуловимым. Он не хочет ничего, что может нарушить точную оккультную матрицу. Если он просто строит шесть таинственных каменных зданий в нескольких небольших городах, некоторые оккультные исследователи их непременно заметят. Даже если он строит их в пустыне, где никто не ходит, необходимые перемещения людей и материалов по-прежнему оставляют след. Кто-то, возможно, окажется достаточно близко, чтобы вмешаться. На этом этапе активизируется Инфраструктура Сокрытия.

Несмотря на свое терпение, Бог-Машина не может стереть все следы своих проектов. Однако он может замаскировать их. Он скрывает один обелиск в холле недавно построенного роскошного отеля. Он инструктирует богатого жителя пожертвовать землю городу в качестве парка, создавая предлог для возведения обелиска, предлогом может являться какой-либо памятник войны. Волшебная иллюзия скрывает третий из поля зрения. Шпиль местной церкви таинственно разрушается и четвертый обелиск скрывается, заменяя его. И вот, вместо шести очевидно таинственных обелисков, Бог-Машина имеет четыре тщательно скрытых обелиска и два очевидных, но которые не показывают полной картины.

Бог-Машина также разворачивает оборонную инфраструктуру вокруг каждого из обелисков, особенно двух видимых. Банда подростков бродит в парке ночью и парк охраняет полиция днем. Новый помощник пастора церкви является не человеком. Культ, который будет выполнять жертву на одном обелиске не допустит постороннего рядом с ним. Каждый культ, каждая группа слуг знает только об обелиске, которому она служит. Они не имеют никаких знаний о том, что Бог-Машина тщательно координирует ритуалы, которые они будут выполнять.

Как только оккультная матрица воспроизводится, ангел прибывает для выполнения воли Бога-Машины. Бог-Машина, вероятно, не имеет непосредственной необходимости, в большем количестве таких ангелов, так что он не собирается больше в будущем использовать эти шесть обелисков. В этот момент он активизирует инфраструктуру зачистки. Если эти обелиски никогда не понадобятся, они уничтожают их, устраняют свидетелей, и перенаправляют слуг Бога-Машины на новые проекты. Если он рассчитывает в будущем использовать обелиски, уничтожители оставляют их на месте, но устраняют тех, кто знает о жертвах, чтобы предотвратить любые попытки исследовать функции обелисков в оккультной матрице.

Стержень

Смертные и сверхъестественные инфраструктуры имеют слабые места, которые могут быть атакованы, и разрушены. В доме есть свет, доступ в Интернет, кондиционер, и все другие современные удобства, но, перерезав только один провод, который ведет к электрической сети, и перестает работать. Инфраструктуры каждого из проектов Бога-машины также имеют уязвимости, которые называется Стержни.

Стержень – это маленький штифт, который предотвращает колесо от смещения с оси или, более обще, то, что держит все вместе: важное, но уязвимое. Кроме того, стержень является точкой в инфраструктуре Бога-Машины, которая является необходимой, но при этом быть самым слабым местом в некотором роде. Это может быть место, где шестерни плохо

скрыты или слабо охраняются, особенно требовательная оккультная матрица, которая может быть легко нарушена, или инфраструктура, которая требует постоянного технического обслуживания или ввода.

- **Подозрительный фасад:** Бог-Машина использует фасад, скрывая свой проект не очень убедительно. Например, АЗС рядом с одиноким шоссе не обновлял свои цены в течение многих лет, так что он имеет дешевый бензин 1990 года, всем газетам, журналам и товарам в магазине 20 лет, и срок годности уже давно истек. Обычный прохожий может воспользоваться заправкой, не замечая низкий гул, доносящийся из под земли, и большим шансом не появиться тут снова. Кто-то ищущий признаки инфраструктуры Бога-Машины, скорее всего, заинтересуется и будет исследовать.
- **Неверный слуга:** некто работает на одном проекте Бога-машины и превращается в предателя или просто выбалтывает важную информацию. Эта живой кусок инфраструктуры, вероятно, не знает и десятой доли того, что он делает, но он знает достаточно, чтобы поставить под угрозу завершение оккультной матрицы.
- **Ленивые чистильщики:** существа Бога-машины посланы вычистить кусок устаревшей инфраструктуры, но они выполняют работу не до конца или что-то их прерывает посреди задания, и они оставляют некоторый ключ к правде, которую могут обнаружить исследователи. Например, намек на цели Ангела, вызванного инфраструктурой, и может быть этого будет достаточно, чтобы остановить его.
- **Смертный Политик:** Бог-Машина разрушил проект политической сволочи, чтобы построить некие массивные каменные конструкции. По официальной версии, это памятник войны, но на самом деле является центром оккультной матрицы, которая и является целью проекта Бога-Машины. Если средства на строительство должны были внезапно потеряны, Богу-Машине придется либо найти какой-то другой способ, чтобы закончить проект или отказаться от него.
- **Нарушение связи:** Бог-Машина создал узел связи в почтовом отделении в штате Орегон. Его шестерни пишут тысячи писем в неделю и отправляют их по почте большинству пешек Бога-Машины на Западном побережье. Эти письма содержат инструкции для координации деятельности в десятках проектов Бога-Машины. Ни один из почтовых работников не знает о присутствии шестерен, а тот, кто перехватывает достаточное количество этих сообщений замечает, что все конверты приходят из одного и того же города. Остановите эти письма, и многие из проектов Бога-Машины могут рухнуть.
- **Человек наверху:** Бог-Машина назначает ангела, который берет на себя ответственность за проект, замаскированный под корпорацию. Генеральный директор компании никогда не дает пресс-конференций лично и строго запрещает любые камеры на том же этаже, где находится его кабинет. В тех случаях, когда он покидает свой кабинет, все камеры слежения на его пути выключены. Почему? Потому что в то время как ангел может скрыть свою природу от человеческого глаза, камеры так не обмануть.
- **Проект селекции:** Бог-Машина предназначает конкретного мальчика, для конкретной девушки, потому что по проекту, их потомство будет иметь черты, необходимые для будущего проекта. Подстраиваются "удачные совпадения", они много времени проводят вместе, и это становится только вопросом времени. Конечно, если один из них умрет или будет похищен, или просто влюбится в кого-то еще, проект Бога-Машины провалится.
- **Оккупация:** большая группа, казалось бы, неуязвимых монстров занимает небольшой город и пленяет все его население. Даже исследователь в десяти милях отсюда может сказать, что что-то определенно там происходит, просто глядя через бинокль - круги стоящих камней, ежедневные человеческие жертвы, и более пугающие достопримечательности. Попытка спасти их кажется безнадежной. Существа слишком мощные, чтобы с ними бороться и не совсем глупые, чтобы обмануть их. Тем не менее, они не-

вероятно уязвимы для общедоступных веществ. Может достаточно их ввести в игру, чтобы победить этих монстров, прежде чем Бог-Машина пришлет подкрепление?

- **Серафим:** однажды призванные оккультной матрицей, у большинства ангелов есть способы остаться в этом мире, пока Бог-Машина не нуждается в их услугах. Ангел, который управляет текущим проектом не такой как все ангелы. Его невероятная сила делает прямую конфронтацию суицидальной, а инфраструктура не имеет очевидных Стержней. Однако, если кто-то предотвращает кровавые жертвы культистов Бога-Машины, которые обеспечивают дальнейшее присутствие ангелы, он будет вырван из нашего мира и сослан в то место, откуда он пришел.
- **Если вы не можете победить их:** Бог-Машина использует поклоняющихся ему людей, и он всегда может найти применение этим культистам. Сектанты сами по себе не всегда очень хороши при наборе новых членов, кто знает, не пришел ли человек в секту, чтобы разрушить проект Бога-Машины. Человеку свойственно заботиться о себе. Часть его знаний, говорит, что Бог-Машина довольно часто пожирает сектантов в ходе своих проектов, и те, кто приносят свежее мясо, чтобы питать его конструкции имеют гораздо меньше шансов, попасть в мясорубку. Бог-Машина не вознаграждает лояльность своих инструментов, но он признает разницу между молотком и гвоздем.

Удар по стержню должен всегда иметь некоторое вознаграждение. Более глубокое понимание конструкций Бога-машины является наиболее вероятным, но не единственным вариантом. Исследователи даже могут помешать одному из проектов Бога-Машины, хотя такого рода победа почти всегда просто заставляет его найти другой способ для достижения результата проекта. Имейте в виду, что "вознаграждение" не означает "свобода от последствий." Те, кто бросают камни в осиное гнездо, могут быть вознаграждены его падением с ветки дерева, но они должны быть готовыми бежать, когда сердитые осы вылетят из него. Слишком близкое изучение Бога-Машины привлекает его внимание, а срыв проекта еще больше. Как правило, нарушителей проектов утихомиривают разными способами. Это не потому, что Бог-Машина мстителен, заметьте. Он практически не замечает людей, он считает смертных, нарушающих его проекты просто экологической опасностью, как застройщик домов считает дождливый год как финансово опасным, но неизбежным риском ведения бизнеса. Но это не означает, что он не будет принимать меры для устранения опасности или неудобств по мере необходимости.

Свобода воли.

Может возникнуть соблазн, как рассказчику, в качестве Бога-Машины разрушать все планы персонажей и делать их редкие победы бессмысленными. В определенной степени, это соответствует теме хроники. Бог-Машина непонятный огромный антагонист. Деятельность человека не имеет практически никакого влияния на него, и он должен чувствовать себя непобедимым. Спасите город от съедения сверхъестественными муравьями, и Бог-Машина просто выберет другой город в другой стране, чтобы превратить его в еду для магических муравьев. И нет ничего, что персонажи могли бы сделать, чтобы это остановить.

Может быть крупную победу над Богом-машиной стоит ждать в конце хроники, но это не означает, что персонажи ничего не добьются, пока они не достаточно сильны, чтобы упаковать шестерни Бога-Машины под Великим Сфинксом с взрывчатыми веществами и включить детонатор. Они могут не драться, но победить ангела, они могут спасти город от погружения в землю, изгнать агентов Бога-Машины из совета города, или освободить учителя от ложного обвинения в сексуальном надругательстве над его учениками. И если они это сделают, Бог-машина будет развивать проект в другом месте и оставит персонажей спасать мир.

В процессе подсчета этих маленьких побед, герои все больше учатся. Они начинают видеть шестерни. У них появляется лучшее понимание того, как выглядит инфраструктура

Бога-Машины. Они становятся более эффективными при идентификации и использовании Стержней. Они подбираются все ближе и ближе к истине о Боге-машине, какой бы она ни была. Когда придет время, конечной кульминации хроники, они, как мы надеемся, будут готовы к борьбе с богом.

Бог-Машина как правило, медленно реагирует на угрозы. Его служащие, ангельские или иные, конечно могут быстрее, но все же, он редко призывает ураган там, где того же результата можно будет достичь просто автокатастрофой. Если идут скоординированные нападения на проекты с разных точек в быстрой последовательности, Бог-Машина может прийти в отчаяние. Он может начать ошибаться. В своей спешке подавить это неожиданное восстание, он может показать свое истинное предназначение. К несчастью, обычно истории так не заканчиваются.

18 июня 2012 года.

Дорогой Френсис,

Кажется ужасно старомодно писать письма. Конечно, прошли годы с последнего письма. Тем не менее, если вы хотите именно письмо, вы его получите.

Так вот, то о чем ты меня спрашивал. Да, мне удалось найти нечто соответствующее. К сожалению это заняло много времени, мы не можем всю жизнь заниматься, чем хотим.

Итак. Вот оно: мне удалось получить копию книги под названием "Золотая Истина", автора Майлса де Селби. Это копия в мягкой обложке, 70-х годов, судя по ее качеству это дешевая книжонка, массово продававшаяся в магазинах, страница авторских прав говорит, что книга была впервые опубликована в 1937 году. Ничего об авторе. Поиск в Интернете ничего не дал и ISBN нигде не пробивается, что является необычным, но не неслыханным. Я нигде не могу найти записей о первом издании, за исключением того, что указано на странице с авторским правом.

В общем, де Селби считает, что мир по сути логичен, огромная машина. Если вы узнаете, как работает машина, вы можете сильно улучшить свою жизнь, сделать себя богатым, успешным, сильным и сексуальным. Я думаю цель этой книги та же как и любой другой по популярной магии, за исключением того, что автор кажется сам верит что миром управляет машина. Он описывает обслуживания люков и точек доступа, места, где можно спуститься в работающий аппарат. Позже в книге, во вкладыше посередине, он опубликовал то, что претендует на фактическую принципиальную схему частей машины и описания входов, "входы" Я имею в виду буквально дверные проемы, в рабочую машину.

Я не могу представить себе человека, принявшего это всерьез. Именно поэтому я думаю что автор исчез, не оставив памяти о себе. Или возможно он пропал, потому что относился к этому серьезно.

Я покопаюсь еще.

*С уважением,
Стивен.*

Глава первая: Построение кампании Бога-Машины.

В этот клубок диких зверей люди приходят без их согласия, они становятся его частью, потому что ничего не могут поделаться; вот почему их тюрьма не является позором, игра никогда не была честной, кости же шулерские.

- Аптон Синклер
Джунгли.

Рассказ хорошей истории это работа. Это интересная работа, но она отнимает время и требует самоотверженности. Это справедливое утверждение, если вы берете на себя роль Рассказчика и должны представить игрокам новый мир либо если вы игрок и вам требуется конкретизировать окончательные детали нового персонажа. Цель этой главы в том, чтобы сделать вашу работу проще, предоставляя предложения и структуру для создания персонажей, истории и мира для хроник Бога-Машины.

Обратите внимание, что World of Darkness Rulebook содержит все необходимые правила для создания персонажей и самой игры (с дополнительной информацией, имеющейся в различных других книгах по Миру Тьмы). Эта глава рассказывает о процессе создания основы истории специально для хроник Бога-Машины. Прежде чем обсуждать Бога-Машину, и какие виды историй вы можете рассказать, нам нужно обсудить концепцию уровней.

Уровни.

Вне зависимости от способа, каждая история имеет область, которая создает границы и контекст этой истории. Вы не будете ждать от съемочной площадки маленького города удивительной и красивой феерии. Концепция уровней обеспечивает этот элемент в хрониках Мира Тьмы.

В настоящее время игроки Мира Тьмы могут быть знакомы с идеей использования различных уровней, как способ понять, куда направлена хроника. Для тех, кто не знаком с ними, уровни были введены в Hunter: The Vigil, однако, концепция не является уникальной для этой игры. Уровни - это просто еще один инструмент для создания хроники. Ведение хроники на определенном уровне даст игрокам представление о том, чего ожидать. Также возможно, что хроника начнется на одном уровне, затем переместится вниз или вверх на другой уровень.

Существует четыре уровня: локальный, региональный, глобальный и космический.

Локальный.

Игра на локальном уровне небольшая в ширину, однако, не мелкая в глубину. Этот вид игры, как правило, происходит в одном ограниченном месте, вовлекая простых обывателей, и имеет последствия, которые важны больше для определенного человека, а не массам. Например, Веллингтонская Школа (стр. 77) воспитывает детей с поведенческими трудностями. Причиной появления этих трудных детей на самом деле является отсутствие влияния Бога-Машины. Что может Бог-Машина предпринять, чтобы решить проблемы этих детей?

История о призраках является хорошим примером локальной истории. Как правило, небольшая группа персонажей оказывается в одном месте в ловушке. На протяжении истории они постепенно открывают для себя секреты, скрывающиеся за появлением призрака, которые включают в себя или не включают идеи о том, как можно остановить его мародерство. Предыстория о том, каким образом пришел сюда призрак, дает возможность мельком заглянуть в большую реальность вселенной, без затягивания персонажей в нее

полностью.

Наверняка вы видели фильмы, которые можно отнести к локальному уровню. "Чужие на районе" рассказывает о том, что происходит, когда пришельцы вторгаются в особняк Британского консула (т.е. домашний проект). Ставка может быть описана как глобальная (инопланетное вторжение), но масштаб фильма является локальным. Дети, которые дерутся с пришельцами, не беспокоятся о том, что может произойти, если пришельцы захватят власть над миром. Их мысли заняты только тем, что могут сделать пришельцы с ними и их соседями.

Для Хроник Бога-Машины, локальный уровень означает локальные последствия. Предыстория игры может быть настолько глубокая, насколько хотите, в том числе рассуждения о космических возможностях бога-Машины, но под конец сузьте ее. Это можно достигнуть разными способами.

Один из способов сохранить масштаб, это включить только последствия действий Бога-Машины. Шахтеры пробиваются в ранее неизведанную пещеру. Работа приостанавливается, и озадаченные геологи начинают исследование. Темный крылатый ужас поднимается из глубин пещеры и разрывает на куски любого, кого сможет поймать. Они грызут машины, разрушают оборудование. От оставшихся в живых зависит, будут ли они сражаться или бежать. Останутся они в живых или нет, проблема не выйдет за рамки локального уровня.

В этом случае, по какой-то причине Бог-Машина решил закрыть шахту. Открыв пещеру, шанс остановить атаку уже прошел и люди должны иметь дело с последствиями. Это оставляет Бога-Машину за кадром и выставляет его миньонов как очевидную угрозу. В лучшем случае, дно пещеры может выявить некую связь с Богом-Машиной, как старый ржавый портал неизвестного происхождения или бассейн абсолютной тьмы, которая иногда мерцает как помехи на телевизоре.

Еще один способ удержать историю на локальном уровне, это использовать агента Бога-Машины в качестве основы для истории. Это может быть посещение ангела, группа сектантов или ребенок, который проявляет способность читать мысли. Для тех, кто хочет получить литературный пример, книга С. Кинга "Нужные вещи" показывает, как один агент хаоса может причинить большой вред целому городу. История Х. П. Лавкрафта "Цвет из космоса" еще один пример локального уровня, соединенный с более широкой темой. Этот метод дает персонажам противостоять или поддержать волю Бога-Машины, как они посчитают нужным. Это представляет собой проблему поиска потенциальных решений. Результат их решений должен быть длительным на локальном уровне. Например, группа сектантов конца света обосновывается в городе. Они начинают медленно привлекать всех подряд к своему делу с целью массового самоубийства, чтобы ублажить Бога-Машину (не то, чтобы ему это требовалось или хотелось ублажения). Это локальная проблема, с которой можно бороться и результат принесет локальные последствия.

И последний из способов опирается на местные обстоятельства, типичные вышеупомянутым историям о призраках. Персонажи попадают в ловушку Бога-Машины. Может быть, Бог-Машина свернет реальность, чтобы посадить персонажей в "дом дверей". Он тестирует их, как ученый тестирует мышку в лабиринте, ища того, кто сможет в правильной последовательности открыть двери и сбежать.

В этом случае персонажи, вероятно, узнают хотя бы немного о Боге-Машине во время их попыток сбежать или выжить. Этот метод лучше всего работает в одноразовой игре или как старт хроники. В приведенном выше примере Бог-Машина имеет свои планы, какую бы роль ни выполняли двери.

Локальные организации:

Культ колеса.

Слова имеют силу. Слова могут эхом пройти по всему миру и дойти до ушей людей, которые не смогут распознать силу произнесенных слов. Так обстоит дело с культом колеса. Они слышали слова Пророка Боли, эхом прошедшие вдоль сводов неба, трепеща в частях Бога-Машины, но они слышали это таким же образом, как дети могут получить сообщение в конце цепочки игры в глухой телефон.

Некоторые части записей Марко Синга (World of Darkness Rulebook, p. 27) демонстрируют сообщения, которые были искажены, но была одна фраза, которая прозвучала для культа достаточно ясно. Все, что упало, может вознестись вновь. Те немногие, которые слышали сообщение, расшифровали его как метафору для Великого Колеса, Совершенный Круг. Они определили значение, как одну из великих аксиом этого мира. Что приходит, то и уходит.

Культ Колеса существует, чтобы изменять, чтобы подталкивать Великое Колесо. Они понимают, что все великие вещи начинаются с малого, и искренне верят в силу Совершенного Круга, силу, которую невежества называют кармой. Члены Культа терпимо улыбаются, когда понятие "Совершенный Круг" определяют просто как баланс между субъективно хорошими действиями, и которые субъективно плохие. Кто может сказать что действия, в конечном счете, хорошие или плохие, когда они не могут видеть невидимую руку Бога-Машины в работе? Люди настолько мало знают о том, что действительно мотивирует их, насколько муравей понимает, что нога давит его сверху.

Добра и зла не существует. Однако есть порядок. Порядок и хаос крутятся друг с другом на Великом Колесе; способность человечества найти порядок в хаосе, подняла его над другим животным миром. Культ колеса считает, что Бог-Машина в первую очередь стремится к порядку, и что люди являются его ошибочным инструментом. Каждый раз, когда человек приносит порядок в окружение, Бог-Машина благословляет его усилия. Благословение Бога-машины, приносит счастье и комфорт, что все остальные люди невежественно определяют как добро.

Истинное число членов (или Кустарей) Культа колеса неизвестно, даже культу. Кустари оставляют активные *спицы* и формируют новые на регулярной основе. Каждая *спица* укореняется в месте, где начался хаос, чтобы сокрушить порядок. Это включает в себя районы, страдающих от городского упадка, тяжелой экономической депрессии, экологических бедствий и вооруженных конфликтов.

Связь между спицами обычная, но существует только для обмена новостями, нежели для координации действий. Способные Кустари путешествуют по миру, выступая в качестве миссионеров, ища работу Бога-Машины, которая существует в этой реальности. Они появляются на местах обнаружения его работы, где Бога-Машину можно будет увидеть и потрогать. В этих местах организуются новые Спицы, и начинают работу по наведению порядка.

Члены Культа Колеса, как правило, часто хорошо образованы и участвуют в благотворительной деятельности. Многие из них религиозны. Эти Кустари не видят никакого конфликта между их убеждениями. Они уверены, что не случайно ангелы так часто фигурируют в религиозных текстах. В конце концов, ангелы являются первыми рабами Бога-Машины. Лидер каждой Спицы отбрасывает свое имя и берет новое имя, в комплекте с фамилией Хаб, чтобы показать сублимацию себя и преданность Великому Колесу.

Нет двух Спиц, которые используют одинаковые методы, чтобы приносить порядок в хаос, предпочитая адаптировать свои решения проблемы подручными средствами своих Кустарей. Одна группа может принять решение по борьбе с разливом нефти, встав во главе широкого сообщества, направляя усилия на очистку, в то время как другая может решить обвалить (или прямо уничтожить) компанию, ответственную за катастрофу. Культ не стесняется использовать насилие для достижения своих целей. Иногда лучшее решение – просто раздавить проблему.

Культ колеса считает, что может влиять на Бога-машину и Великое Колесо при

помощи математической магии. Уравнения синтетически притянуты и смазаны, любой математик сошел бы с ума, но Хабы Спиз черпают вдохновение от самого Бога-Машины. Иногда действительно кажется, как будто эти усилия приносят ощутимые результаты. Спицы в Детроите уверены, что они предотвратили катастрофу, призывая ангела в город.

Региональный

Региональный уровень поднимает ставки за счет увеличения объема последствий. Вместо одной проблемы с местными последствиями, Бог-Машина включает целые города, нации, или даже континенты в свои планы. Региональный уровень расширяет сферу хроник в геометрической прогрессии. Решения могут привести к новым проблемам, целые отряды агентов Бога-машины могут быть в это вовлечены, и могут быть обнажены теневые работы спрятанного мира.

На этом уровне, тема и настроение Хроник Бога-Машины становятся более очевидными. Каждая организация имеет скрытого мастера (или мастеров) и ощущение того, что ты винтик в машине, работающий на неопознанную неизвестную систему, должно начать оказывать давление на персонажей.

Пресса шутит, что определенный кандидат конгресса – робот, но персонажам не до смеха. Не имея совершенного инструмента для своих планов, Бог-Машина сделал мужчину из частей механизмов часов и выращенной плоти. Место в Конгрессе это только первый шаг к президентскому положению. Как сработает группа, иначе без них следующим будет Ли Харви Освальд?

Если мы посмотрим на вышедшие фильмы, для примера регионального уровня, «28 дней спустя» сразу приходит на ум. Вирус яростно несется через Англию, превратив большинство ее граждан в зомби. Так как Англия является островом, болезнь не может перепрыгнуть через Ла-Манш и заразить Европу. Этот фильм о людях, пытающихся выжить с региональной проблемой смертельной болезни. Вирус имеет потенциал, чтобы перейти вверх по шкале, чтобы стать глобальной проблемой, но фильм не про это.

Хроники установленные на региональный уровень, кажется, могут выйти из под контроля. Даже если выживание персонажей не является самой высокой ставкой, использование формы "Вот дерьмо. Весь мир может погибнуть" вполне уместно.

В качестве примера, MIT создает новое поколение нанороботов, которые сбегает из лаборатории и начинают размножаться. В поисках энергии, они внедряются во все, что производит электроэнергию, вызывая короткие замыкания. Почему? Это все потому, что Бог-Машина требует часа полной темноты во время солнечного затмения. Фоновой угрозой является возможность пары нанороботов воспользоваться этим как источником энергии и расплодиться по всей планете.

Теневое правительство из X-Files является фантастическим примером скрытой системы. Никто на самом деле понятия не имел, кем они были на самом деле, даже люди на самом верху. Не трудно придумать идеи для подобных организаций в Мире Тьмы. В эту эпоху смартфонов, почти у каждого есть камера и цифровые устройства видеозаписи в кармане. Как получилось, что никто не сумел получить фотографии или видео, которые снесут крышу сверхъестественного мира?

В США есть группа, ответственная за подавление таких доказательств, это боевая организация хакеров, которой дает силу (они в это верят) и руководит ангел. Они разработали вредоносное ПО, которое проводит поиск по интернету, удаляет файлы с мобильных устройств и компьютеров. Люди, у которых есть физические копии свидетельств, отслеживаются, и либо "отрекаются" от этой правды, либо исчезают. Хакеры считают, что они находятся у власти, но кто же на самом деле тянет за ниточки? Это региональная скрытая система в работе.

Фактические шестерни и смазка Бога-Машины выступают в региональном уровне гораздо более открыто, чем на локальном уровне. В США есть тысячи городов-призраков. Они включают в себя места, которые были населены во время бума добычи или моногорода,

которые были оставлены, когда рабочие места отправились за океан. Что делать, если эти города были действительно построены, чтобы скрыть механические кишки Бога-машины? Каждый подвал наполнен треском трубопроводов, лязгом труб или жужжанием ремней. Когда достаточное количество городов будет завершено, долго спящие линии разлома на Среднем Западе начнут двигаться, выкачивая воду из Великих озер и воплощая худшие сны экологов.

Региональные хроники также могут принимать форму путешествия. Если симптомы вмешательства Бога-Машины будут по всей стране, персонажи должны будут путешествовать, для того, чтобы вести борьбу с Богом-машиной. Дорожные приключения могут также быть следствием работы агентов Бога-Машины. World of Darkness: Midnight Roadsgoes рассказывает об этом в деталях, но если ваша группа не имеет доступа к книге, больше вдохновения можно найти в популярных средствах массовой информации (например, телешоу Сверхъестественное).

Региональные организации: Черная Волна

Существует множество теорий о Бермудском треугольнике. Люди утверждают, что исчезновения могут быть вызваны чем угодно, от похищения инопланетянами до магнитных аномалий. Есть группа людей, которая точно знает, что же там происходит, она называется Черная Волна.

Черная Волна является тайной оккультной организацией (они презирают слово "культ"), которая посвящена изучению и эксплуатации Бермудского треугольника. Основателем Черной Волны был человек по имени Сава Васелко, капитан торгового судна Багрем. Васелко бороздил волны Карибского моря в середине 1800-х годов и изредка пиратствовал.

Во время путешествия во Флориду, во время Гражданской войны в США, Васелко собирался обмануть Союз, обойдя их блокаду через Бермудский треугольник. На ночь опустился туман, и хотя он раньше смеялся над слухами об этом месте, его кровь застыла в жилах, когда он увидел, что его часы остановились, а потом начали идти в обратную сторону. Кажется, несколько часов Багрем дрейфовал в одиночестве.

Когда на горизонте появились огни, Васелко направил свой корабль прямо на них и приказал матросам поставить все паруса, чтобы поймать любое дуновение ветерка. Когда Багрем подошел ближе огням, капитан смог заметить землю. Наконец подул ветер, унеся с собой туман и обнажив остров, подсвеченный огнями.

Высокие здания упирались в небо, никогда в своих путешествиях Васелко не видел такой архитектуры. Странные знаки горели, переливаясь радужными цветами, на сторонах зданий, однако оттуда не доносилось ни единого звука. Ничто не предвещало беды, как Багрем натолкнулся на риф и воздух наполнился огнем.

Прогремело еще два взрыва, и последнее, что увидел Васелко, перед тем как упасть в море, был вид тонущего корабля и разбросанный по воде экипаж. Васелко проснулся через два месяца в больнице на Кубе. Его обнаружили цепляющимся за часть мачты недалеко от берега. Никаких признаков его корабля или экипажа не было найдено.

И хотя он никогда не узнает, что на самом деле случилось с кораблем, Васелко считает, что он видел потерянный остров Атлантиду. Стиль архитектуры, который он увидел, сочетался с описанием картин легендарного острова. Он считал, что Атлантида не была потоплена, а была смещена во времени по отношению к остальному миру.

Учитывая знания о Треугольнике, Васелко уверился в тенденции к исчезновению. Время великого кровопролития и смерти совпадало с ростом количества сообщений о пропажах кораблей. Во время ураганов, эти исчезновения можно было бы свалить на шторм, но Васелко считал иначе. У него была теория, что если достаточно накормить смертями то, что держит Атлантиду скрытым, можно будет ее увидеть.

Васелко собрал единомышленников, которые были в той же степени заинтригованы знаниями о Треугольнике и теми возможными богатствами, которые сулит найденная

Атлантида. Он назвал свою организацию Черной Волной, делая отсылку к волне смерти, которая будет предшествовать появлению Атлантиды. В 1870 году, не обращая внимания на смех чиновников и клерков, он подал заявление всем странам, на право собственности Атлантидой и 20 морских миль от нее.

Бывший капитан довольствовался просто ожиданием появления острова, полагая, что человечество принесет достаточное количество смертей само по себе, чтобы свернуть пузырь времени (так он начинал думать). Как и продолжал ждать, находясь на смертном одре в 1912 году. Черную Волну реформировали после его смерти; менее терпеливые члены общества стали изыскивать методы принуждения разрыва пузыря времени. Эти исследования, в конце концов, привели к магии (аркане) и тогда первый член общества впервые услышал шепот о Боге-Машине.

Черная Волна предположила, что жители Атлантиды нашли способ общения с Богом-Машиной, и он изгнал их за их высокомерие. Даже Бог-Машина не всемогущ и массовое количество смертей просто перегружают его цепи, удерживающие остров застывшим во времени. Раскрытие даже этой одной истины о Боге-Машине было сокровищем, о котором и не мечтал Васелко.

Хотя у Черной Волны нет магического потенциала, достаточного, чтобы вызывать штормы, они могут подталкивать их. Общество усиливает тропические штормы, чтобы они стали ураганами, ураганы переходят в катастрофы. Организация подтвердила теорию Васенко в 2005 году, остров на самом деле появился на целую минуту, после того, как ураган Катрина пронесся по целому региону.

Другие попытки увенчались меньшим успехом (например, разлив нефти в Мексиканском заливе), но Черная Волна даже и не думает отказываться от борьбы. Члены организации начали шептаться о катастрофическом событии, которое нужно организовать, и которое опустошит весь Карибский бассейн.

Члены Черной Волны происходят из всех слоев общества, включая политиков, военачальников, богатых бизнесменов и по традиции своего основателя, капитанов кораблей. Сведения об организации скрываются, а ее члены подчиняются кодексу молчания - омерта. Любой, кто попытается выступить против Черной Волны, столкнется не только с хорошо вооруженными головорезами, но и легионом юристов и политическим влиянием.

Глобальный

Хроники на глобальном уровне смещают фокус, чтобы охватить весь мир как одну сцену. На этом уровне проекты Бога-Машины меняют весь мир, а скрытые системы появляются на всех континентах. Войны начинаются по воле ангелов, иллюминаты проталкивают свою идею Нового Мирового Порядка и в результате число жертв превосходит все разумные пределы статистики. Любые одержанные победы являются мимолетными, либо настолько полными, что победители становятся новыми механизмами для Бога-Машины.

Телевидение и фильмы наполнены историями, которые могут происходить на глобальном уровне. Например "Ходячие Мертвецы" или фильм-катастрофа "2012". События любого из них могут являться результатами провала Бога-Машины или решением человечества уйти с пути не один раз, а множество. Зов Ктулху тоже глобальный уровень, как и многие фильмы о Джеймсе Бонде. Если от действий группы зависит, выживет ли мир, вы задали правильный тон. Если заговор кажется таким огромным, что только самые повернутые параноики на теории заговора поверили бы в нее, вы на правильном пути.

На этом уровне возможные последствия проблемы перестают быть фоном и предстают лицом к лицу. Например, вампиры решат положить конец вековой практики скрывания тайны об их существовании. Может быть, они слишком часто мелькали в СМИ или может быть, ютиться в гробу стало чертовски трудно, со всеми этими новыми технологиями CCTV.

Вопрос, на который должен быть дан ответ в этом сценарии, с точки зрения хроник Бога-Машины, что делает скрытая система, и что сам Бог-Машина думает об этой ситуации?

Возможно, Бог-Машина посчитает, что лучшим решением будет проредить стадо вампиров. Помните, Бог-Машина предпочитает оставаться за кадром. Вместо того чтобы перевернуть планету так, чтобы каждый вампир сгорел под солнцем, попробуйте представить себе более тонкое решение. Одной из возможностей является разработанный вирус, который не сильно вредит человеку, но очень заразный, и смертельный для любого вампира. Имунная система человека, в конце концов, адаптируется, оставляя людей только в качестве носителей, что создает огромные сложности для вампиров в плане питания.

Многие рассказчики испытывают неприязнь к меняющим мир событиям, когда доходит дело до управления игрой в Мире Тьмы. Одной из привлекательных сторон в Мире Тьмы является то, что он очень близок к нашему миру, и добавление в него сверхъестественных элементов, апокалипсических событий или жестких научно-фантастических изменений - милое дело. На глобальном уровне истории заманчиво кардинально менять мир и наслаждаться хаосом последующих изменений. Конечно, не каждое меняющее мир событие должно быть зрелищным. Идеи также могут изменить мир, как щупальца ужаса размером с Эйфелеву Башню. Любой, кто помнит 9/11, может засвидетельствовать об эффективности одного события на мысли людей. В последующие годы после атаки, безопасность аэропортов была усилена до параноидального уровня. Не все рады этим новым мерам, но достаточное количество людей на борту, которые раньше вопили о нарушениях своих гражданских свобод, сейчас только тихо жалуются.

Важно иметь в виду при разработке хроники на глобальном уровне, создать все, что будет лично важно для персонажей. Если внезапно началась Третья Мировая Война, но она осталась за пределами материка США (как было в случае Второй Мировой), Рассказчику необходимо придумать для американских персонажей близкие и личные примеры, как эта война повлияла на персонажей, даже если они напрямую в ней не участвуют. Семья и друзья служат таким очевидным примером, но дефицит топлива или материалов тоже может играть эту роль.

Не каждая глава в глобальной хронике должна проходить на мировой арене. Рассказчику рекомендуется опускаться до локальных историй, чтобы показать основную идею глобальных событий. Например, в инженерно-геологическом проекте что-то пошло не так. Частицы оксида алюминия попадают в тропосферу и уменьшают количество излучения, попадающего на планету. Вместо того чтобы работать, как положено, частицы реагируют так, что ученые не могут объяснить, и мир погружается во мрак.

Персонажи заняты работой по всему миру, в погоне за скрытыми системами, ответственными за вечную ночь, как слышат новость, что в их родном городе вспыхнули беспорядки. Жестокие банды мародеров угрожают жизням Контактов, Союзников, друзей и семье. Решение проблемы мирового мрака остается в центре внимания летописи, но непосредственная личная проблема спасения людей становится важной для персонажей. Этот тип локального сценария может создать фон для глобальной хроники и сделать всю историю более чувственной.

Врезка

Лучший из двух миров

Одной общей темой в историях о Боге-Машине, как вы увидите во второй главе, это путешествия во времени, следственно-причинные связи и широкие космические изменения. Одним из преимуществ включения этих элементов, это то, что оно позволяет вашей группе изменить все, но потом все же вернуться к своей реальности, которую они знают и любят. Внедрение этого, чтобы оно не выглядело натянуто или принудительно, трудно, но не невозможно. Главное убедиться, что персонажам есть что выполнить - может быть изменить мир так, чтобы он соответствовал их цели, и когда все закончится, они должны сделать трудный выбор, оставить ли свои воспоминания о том, что чуть было не произошло.

Глобальная организация:

Гномы Цюриха.

Во времена мифов и легенд боги были всемогущими, а затем Прометей похитил огонь у богов и отдал его смертным. Первые смертные, прикоснувшиеся к огню богов, стали мистиками и магами, шаманами и жрецами, используя источник творения в своих корыстных целях. В конце концов, украденный огонь стал золой. Жадные, отмеченные огнем смертные, стремятся взойти на небеса, чтобы вытеснить богов и самим греться у божественного огня в течение вечности.

Как и в большинстве историй необузданной гордыни, эта история закончилась плохо. Бог-Машина разрушил их цивилизацию и с течением времени оставшиеся огненосцы отступили в различные уголки мира, грызясь друг с другом и зализывая раны. Оставшиеся в живых начали заново разрабатывать планы и открывать новые средства достижения власти. Они отрицали Бога-Машину и заблокировали все воспоминания о нем в сознании людей, окутав их колдовством. Это была их глупая вера в то, что забытое потеряет всю свою силу. Со временем, они стали верить в собственную ложь и изгнали Бога-Машину из своих мыслей. Они создали новые мифы, чтобы объяснить падение зиккурата, рассказывая историю своим ученикам.

Без надежды на достижение божественного огня, огненосцы остановились на накоплении земной власти и господстве над человечеством. Они формировали кабалы и союзы, затем дрались друг с другом в далеких уголках мира. В какой-то момент, один из них, человек по имени Цур, понял, что смертными можно управлять при помощи разрастающейся торговли. Он понял, что власть над своими соперниками можно получить всего за несколько горстей золота. Накопление богатств было простой задачей для того, кто бросал вызов богам. В течение столетия Цур управляет империей из своего дома в горах.

Цур собрал учеников, которые действовали как заместители в его сражениях с другими огненосцами, образовав большую кабалу, которая служит его потребностям. Легионы смертных стекались под флаг Цура, некоторые сознательно, а некоторые не знали кто их хозяин. Другие огненосцы, пережившие его атаки и атаки других, последовали его примеру и начали строить свои финансовые империи, чтобы ему противостоять. Сейчас войны ведутся чаще на бумаге, чем на поле боя, с жертвами в виде экономического состояния многих народов.

Эти бои продолжаются по сей день. Люди участвуют в мелких войнах, выборах, и устранениях влиятельных пешек, и все это подпитывается огромными объемами капитала. Единственный смертный, который был близок к истине, был Британский политик, который пошутил о Швейцарских банкирах, назвав их "Гномами Цюриха". Все что отделяет Цура от владения миром это постоянное соперничество с другими огненосцами.

Космический

Истории космического уровня обычно являются эндшпилем игры. Безусловно, можно создать целую хронику на космическом уровне, но тогда группа рискует потерять связь с реальностью. Этот уровень позволяет переступить глобальные заговоры, для того чтобы стать частью скрытой системы. Он позволяет группе серьезно изменять планы Бога-Машины или даже перепрограммировать его. Игроки встретятся лицом к лицу с ангелами, демонами и существами, которые живут вне нашей реальности.

Так как же, черт возьми, Рассказчику запустить космическую хронику? Один из способов получить представление об этом, почерпнуть вдохновение из популярных сюжетов. 2001: "Космическая одиссея" – история космического уровня, где главный герой выходит за рамки человеческих возможностей, став Дитем Звезд. Если вы считаете обелиск агентом Бога-Машины, вы получите историю космического уровня. Серия рассказов Х.П. Лавкрафта "Цикл Снов" - еще один пример. Реальный мир имеет лишь косвенное отношение к истории, но последствия истории могут иметь реальные последствия для реального мира.

В том же роде, "Звездные врата" можно рассматривать как историю космического

масштаба. Серьезные ставки важны для будущего Земли, но также очень далеки оттого, что происходит на одной планете. Если в сериал "Грань" добавить еще пару альтернативных миров, он также подойдет под такой тип историй. Любые фильмы, которые сфокусированы на путешествиях во времени, могут работать на космическом уровне, особенно те, в которых несколько агентств одновременно работают над изменением и сохранностью прошлого.

Даже больше, чем на глобальном уровне, хроники установленные на космическом уровне или заканчивающиеся им, должны отражать большие изменения в вымышленном мире, который создала ваша группа. Взлом Бога-Машины может привести к исчезновению континентов, разрыву временных линий или даже к остановке всей работы. Антагонист, который попробовал вкус плоти ангела, может не только силу получить, но также может сохранить эту силу от переноса в другие измерения, где должен появиться следующий ангел.

Истории на космическом уровне не обязательно должны быть научно-фантастическими. В мире тьмы магия гораздо сильнее науки. Вполне возможно, что бог-Машина является магической конструкцией, а не физической машиной, и он способствует развитию науки людьми для того, чтобы скрыть реальность от них. Также эта конструкция может быть божественного происхождения, если это вдохновляет ваше воображение. Выберите бога (тут есть, где размахнуться) и объявите, что именно он создал Бога-Машину. Может быть, деисты были правы?

Хотя это и не обязательно, выбор "правды" о Боге-Машине может быть частью приключения космического уровня. Это то, что обычно называют "Знания, которых человечество не должно получить". Может быть, религия является основой, а молитвы настраивают Бога-Машину. Все религии были созданы Богом-Машиной, чтобы получать непрерывную подпитку. Чудеса и ангелы это всего лишь шоу, устроенное Богом-Машиной для обеспечения веры. Неважно какая "истина" открылась группе, это просто намек, на то, что все происходящее на самом деле, может быть умышленным уничтожением (зависит от персонажа).

Космическая организация: Механики

Допустим, что из 101 человека, которые могут видеть Бога-Машину, которым удалось найти его часть, к 100 из них придут ангелы и они не переживут эту ночь. Но все еще остается один человек, который столкнулся с Богом-Машиной и избежал последствий. Но даже в этом случае, этот один человек не будет иметь никакого представления, что только что произошло. Но время от времени, этот один человек узнает (или изучает) что он сделал, и что он обнаружил. И вот тогда начинаются настоящие беды.

Настоящие Механики, скорее всего, появились во времена первых сложных машин, которые были изобретены, видимо в Китае. Археологи нашли свидетельства присутствия сложных машин в Поднебесной, датированных 550 годом до нашей эры. Ранние виды применения мелких деталей и частей, снятых с Бога-Машины были довольно ограниченными, до тех пор, пока люди не придумали простейший вид батареи спустя примерно 600 лет. Даже тогда, ток, выдаваемый этими прото-батареями, был недостаточен, он был способен производить лишь несколько искр.

Первые серьезные проблемы возникли с появлением электроники. Впервые в истории, Механики начали хотя бы частично понимать, как работают украденные части Бога-Машины. Механики были способны изменять, расширять и усиливать похищенные устройства до такой степени, что начали оказывать серьезное противодействие агентам Бога-Машины, которые приходили положить конец их вмешательству. Тем не менее, угроза для Бога-Машины оставалась минимальной. Потом появился компьютер.

Современные Механики не довольствуются просто Кражам одной или пары частей Бога-Машины. Они, конечно, все еще делают это, но больше начали возиться с его программированием. Фермер Механик контролирует погоду над своей фермой с помощью устройства, сконструированного из частей Бога-Машины. Возможно, он решил, что может что-то улучшить. Он совершает поспешную попытку перепрограммировать секцию Бога-

Машины, которую он нашел, копая новый колодец, используя полузабытые знания, полученные в школе. Он может вызвать дождь, когда это потребуется, либо открыть ворота в ад. Если результаты вмешательства Механика окажутся локального формата, это новое нападение на Бога-Машину может только вызвать икоту. На самом деле, каждый раз, когда кто-либо возится с программированием Бога-Машины, он рискует повредить подсистемы, которые, в конечном счете, могут дестабилизировать всю систему.

Применительно к Механикам термин "организация" вводит в заблуждение. Большая их часть работает в одиночку, немного в парах, еще меньше в группах. Сетевой результат их работы помещает всех в одну категорию. Большинство Механиков берут имя, либо собирательный образ, заимствуя его у ангела, который на них охотится. Многие из них просто мастерят, довольствуясь тем, что помогают своим собратьям владеть (или контролировать) такой продвинутой технологией. Очень мало кто хочет больше, возможно один из ста (примерная цифра один на миллиард человек).

Эти Механики бредят быть техно-магами. Они хотят путешествовать во времени, посещать далекие планеты или шагать между мирами. Они активно ищут и используют любую часть Бога-Машины, которую могут найти, борются за влияние с другими Механиками, ради получения доступа к особенно сочным сегментам. Механики с такими амбициями очень опасны, они сражались с ангелами и побеждали. Может случиться, что один Механик подключит не то устройство не в том месте и не в то время, в попытках взломать Бога-Машину и мир, или даже миры, могут лопнуть как мыльный пузырь.

Слепи несколько шестерен вместе и назови это Богом-Машиной

Перед тем, как группа попадет в более интересные и творческие аспекты хроник Бога-Машины - создание персонажей, постройку окружения и так далее, нужно рассмотреть некоторые практические вопросы. Хорошая идея убедиться, что у всех одни и те же ожидания об игре и понятие, сколько она будет продолжаться. Это поможет Рассказчику понять, сколько времени потратить на "мирские" заботы, прежде чем ввести сверхъестественное, а также с системными понятиями, такие как восстановление Воли (Willpower) и Ставки (Beats).

Сколько сессий?

Сколько времени группа может потратить на эту хронику? Если игроки получают удовольствие от длинных хроник, которые идут месяцы и годы, за регулярными встречами, то нет причин не взять один из путей хроники, описанных далее в этой главе, немного поработать над первой Историей и провести сессию создания персонажей и их отношений.

Учитывая вышесказанное, некоторые вещи сложно переварить, например прохождение точки "интереса". Если игрокам стало не интересно, если игра стала скучной, то пришло время двигаться дальше, даже если это означает конец короткой истории. Это может быть болезненно для Рассказчика, который вкладывает всего себя в Историю, над которой он работает, но лучше незаконченная игра, чем скучная. Таким образом, во время обсуждения количества сессий хроники, рекомендуем игрокам определить самую короткую игру, с которой они согласны и отталкиваться от этого.

Сколько Персонажей?

Начало путей хроник находится на стр. 58 и часто заканчивается совсем не там, где начиналась. В то время как описания дают подсказки, как сделать переходы между историями, используя одну и ту же группу персонажей, природа Хроник Бога-Машины такова, что не все персонажи смогут дожить до финала. Кроме того, переход между некоторыми историями (например, "Вылупление" и "Операция: Колокольный звон") лучше всего проводить с новой группой персонажей.

Однако для некоторых игроков это неприемлемо. Построение персонажа, развитие его и игровых черт может быть очень интересным занятием, и перерыва на создание нового

персонажа может и не быть. Перед тем как начать планировать, узнайте у игроков их вкусы. Если хотя бы несколько игроков любят играть разными персонажами в разных историях, у вас есть шанс получить новые личности и после этого направить игру в другую среду.

Какой рейтинг у хроники?

Персональный ужас является частью игры по Миру Тьмы, но ужас воспринимается разными людьми по-разному. Кроме того, то, что пугает персонажа, может вовсе не пугать игрока. Сложно определить, что расстроит или оскорбит других людей, даже тех, кого вы знаете много лет. На запретные темы обычно не говорят в разговорах. Ни игроку, ни Рассказчику не интересно наткнуться на элементы, которые заставят чувствовать смущение или что похуже.

Возможно, вы видели подсказки из других источников, что нужно намеренно использовать известные страхи игроков, чтобы напугать их. Это то, что можно назвать "Высокий риск, высокая награда". Некоторые люди любят, когда нажимают на их метафорически кнопки, а некоторые нет. Что интересно для одного, может быть травмой для другого. В подобных случаях лучше ошибиться, но быть осторожным.

Чувствительность к настроению других игроков (или Рассказчику, не важно) очень хорошая привычка. Люди получают больше удовольствия там, где им комфортно. Лучший способ избежать потенциальных проблем это общение. Игроку, который стал жертвой физического или психологического насилия со стороны своей семьи, вероятно, не понравится воспроизведение сцен из его прошлого, во время игры, но они наверняка не захотят обсуждать этот вопрос со всеми подряд. Этот раздел существует для создания основы для таких разговоров, они не требуют получения подробностей.

Фильмы и видеоигры выходят с указанием рейтинга для определенных аудиторий, которые дают представление о том, чего ожидать. Ниже вы найдете систему рейтинга, которая наверняка будет знакома для Американских групп. Мы собираемся взять эту систему и применить ее в игре по Миру Тьмы. Имейте в виду, что система оценки предназначена для обеспечения контекста, а не выступать в качестве сдерживающего фактора для истории.

Рейтинг G

В Хроники с рейтингом G могут играть дети, достаточно взрослые, чтобы уследить за сюжетом и сосредоточиться на игре. Они не должны содержать сексуальных намеков, открытого насилия и полностью обходить темы для взрослых. Смерть допускается, но не в описательном виде. Вместо этого, обычно смерть идет за кадром и следует только из-за собственных действий злодея. Большинство детских мультфильмов имеют рейтинг G (хотя иногда подростковый юмор поднимает его до PG, даже если нет насилия). Для примера рассмотрим "Питер Панас". Фильм содержит множество явных угроз насилия, но на экране изображения насилия почти нет.

Применительно к Хронике, ужасные вещи все же могут случаться в истории с рейтингом G. Ключевое значение для сохранения рейтинга G является преподношение. Вместо качественного описания трупа достаточно сказать, что игроки нашли мертвое тело. Одно пулевое ранение более приемлемо, чем отрубленная голова.

Рейтинг PG

Рейтинг PG позволяет использовать в хронике больше сексуальных намеков, не беспричинное насилие и затронуть некоторые темы для взрослых. Смерть является более распространенным явлением, но не должна быть беспечной. Если персонаж умирает, он должен что-то значить для хроники. "Гарри Поттер и Кубок Огня" является хорошим примером рейтинга PG, применительно к игре по Миру Тьмы. Смерть Седрика Диггори является поворотным моментом для Гарри; свидетельство зла от рук слуг Волдеморта является тревожным звоночком для зрителей.

Взрослые темы возможны, пока они не переходят черту табу. Игра в расследование,

которая включает в себя смерть или серьезную угрозу жизни персонажа соответствует этому рейтингу, как и игра, в которой существа ночи становятся психологической и физической угрозой для персонажей людей и им самим.

Рейтинг R

Хроники с рейтингом R показывают ужас в его мрачной реальности. Группы должны ожидать секс и относящийся к сексу материал, потенциально связанный с отыгрываемой ролью. Сцены насилия допускаются (хотя и не обязательно поощряются), смерть и безумие выражается во всех вкусах и на социальные табу закрываются глаза. Фильм "Пила" является примером подобного материала, который упирается в потолок хроники с рейтингом R. Сцены смертей в "Пиле" гротескны и продуманны, но воздерживаются от порно, наполненного пытками.

Хроника рейтинга R не подходит для детей и лиц младше 18 лет. Монстры, которые охотятся на детей, употребление наркотиков (и результаты злоупотреблений), пытки, насилие в семье, каннибализм, психические заболевания и другие взрослые темы являются нормальными для игры. Как вы видите, рейтинг R довольно обширен, и будет неплохо, если вы сообщите вашей группе, какие именно элементы вы планируете использовать (или лучше выяснить, какие не использовать).

Рейтинг X

Если ваша группа хочет играть в хроники рейтинга X, у вас нет никаких ограничений. Даже тщательнее, чем в рейтинге R убедитесь, что всех участников группы устраивает эта категория. Если что-то неприемлемо хоть для одного человека, снижайте рейтинг. "Хостель" возможно и получил рейтинг R от МРАА, но он будет считаться хроникой рейтинга X. В общем, рейтинг X должен гарантировать любую сцену для взрослых.

Не на своем месте

Очевидно, что не каждая хроника будет вписываться в один рейтинг. И тут опять общение вступает в игру. Рассказчик должен разговаривать с игроками один на один, описывая какой материал будет включен. Это можно сделать и по электронной почте. Почта позволит людям комфортно обсуждать личные темы и дает время подумать, как они будут себя чувствовать, без поспешных решений.

Рассказчики, если хотят, должны свободно добавлять дополнительные рейтинги с описаниями. Если игра будет включать в себя подробное описание места преступления, того, как умер человек и это будет являться просто природой жанра, можно вполне дать такой хронике рейтинг PG и добавить к нему "CSI уровень описания трупов".

Требование к сборке

Как только вы перешли на практические куски хроники, настало время для творческой работы. Первым шагом, для Хроник Бога-Машины, является выбор пути хроники (если вы планируете играть достаточно долго, чтобы ее закончить) или выбрать Историю. Для целей этого раздела не имеет значения, потому что проработка окружения и создание персонажей работают одинаково.

Какие отличия у Хроник Бога-Машины? Ответ прост - это хроника, которая включает в себя Бога-Машину. Это понятно, но какую роль он играет? Как насчет скрытой системы, винтиков в машине? Такие вопросы и ответы к ним нужно задать и получить, прежде чем углубляться в специфику.

Врезка

Вдохновение

Антология Хроник Бога-Машины является хорошим источником для получения зацепок и настройки окружения. Истории описывают, как работают Бог-машина и скрытая система,

что может послужить основой для рассказчиков и игроков.

Какую часть Бога-Машины увидят персонажи своими глазами? Они когда-нибудь слышали термин "Бог-Машина" (возможно за счет взаимодействия с помощниками Марко Синга)? Персонажи вообще знают о его существовании? Если они никогда не видели его, но все же знают о нем, как так получилось? Они имеют какое-то значение для Бога-Машины? Как махинации Бога-Машины влияют на их повседневную жизнь?

Один из основных принципов Хроник Бога-Машины то, что победа мимолетна. Если не рассматривать глобальный или космический уровень (см. стр. 46), Рассказчик должен подумать, как сделать победу игроков видимо значимой, даже если на самом деле она пиррова. Будет ли достаточно для игроков проделать брешь в скрытой системе, или они хотят больше? Как уже упоминалось в конце введения, не все должно оканчиваться гибелью и мраком, победа является победой, но должно быть ощущение чего-то большего, что все еще маячит за горизонтом.

Кроме множества примеров, приведенных в этой главе, вы можете также получить некое представление о материале путем просмотра фильмов или чтения книг с мрачной атмосферой. К ним относятся "Город потерянных детей", "Темный город", "12 обезьян", "Бразилия", "Дитя человеческое", "1984" и любые книги и сайты посвященные теории заговоров.

Вращающиеся винтики

Если вы не хотите разместить перед лицами персонажей лязгающего Бога-Машину сразу в начале хроники, некоторые попытки перенаправления могут сделать историю более интересной. Начало простое, но, во-первых, зацепки устанавливают атмосферу современного ужаса и, во-вторых, заинтригуют персонажей.

Рассмотрим Историю "Разбудить Мертвеца" (стр. 86). Эта история требует, чтобы один из персонажей убил кого-нибудь. Как рассказчик, вы должны оставить это решение на игроков, позволяя одному из них проработать событие в его прошлом, но предпочтительней знать, что вы получаете. Может быть, вы предусмотрели, что один из персонажей случайно переехал бегуна, когда возвращался поздно вечером с работы. Это отправная точка для истории или побуждение инцидента.

То, что герой решает сделать после автомобильного происшествия с летальным исходом может разыгрываться так, как вам нравится, в зависимости от рассказываемой истории. Это перенаправление. Ни один из игроков не поверит Рассказчику, что вся хроника основана на случайной смерти, но большинство групп будут рады подыграть. И когда другие трупы встают и начинают взаимодействовать с живыми, начинается история.

На этом моменте группа не должна подозревать, что мертвые возвращаются к жизни по причине неисправности Бога-Машины. Все они знают, что мертвые возвращаются к жизни. Так как эти "воскрешения" являются прямым результатом маленького транспортного происшествия, хорошая идея вернуться к нему каким либо образом. Может быть, персонажи видят жертву, когда смотрят в зеркало или видят пытающимся поймать попутку. Он также пахнет влажной ржавчиной и его тело покрыто невероятно сложными татуировками, которых не было до его смерти.

Как именно группа будет вести себя с мертвыми, является первым шагом в Хронике Бога-Машины. Бедные люди вероятно понятия не имеют, почему они мертвы. Их собственные мотивации и "правила" их возвращения к жизни не согласованы. Персонажи должны получить от них достаточно информации для понимания того, что этот человек не должен был умереть, и в этот момент игроки должны точно знать с кем они говорят. Что произойдет позже, это уже другой вопрос, это зависит от того, что будут делать персонажи, чтобы разрешить ситуацию. Заметим, что вся эта история уже произошла и персонажи не обязательно должны знать, что Бог-Машина существует, а, тем более что он несет ответственность за возвращение мертвых к жизни.

В Машине

В какой-то момент хроники, персонажи должны войти в контакт с Богом-Машиной и осознать, что все странности в жизни происходят из-за чего-то гораздо более странного, чем они думали. Этого не должно случиться в начальной истории, решение должно отражать, как долго группа будет играть.

Если, к примеру, группа планирует играть в одну историю, то в приведенном выше примере (История "Разбудить Мертвеца"), Рассказчик должен подчеркивать наличие странных татуировок, на теле убитого или которые появляются в видениях. Эти татуировки совпадают с признаками смерти на телах всех вернувшихся мертвецов. Все вместе они образуют алфавит - машинный язык, который персонажи могут расшифровать. Персонажи могут узнать о Боге-Машине путем исследований записей Марко Синга и Жанет Коем (см. стр. 25); как только они узнают (или подумают что узнали) о том, чему они противостоят, рассказчик может быть немного откровеннее.

С другой стороны, если группа планирует длинную хронику, рассказчик не должен ничего раскрывать о Боге-Машине в течение первой истории. Может быть, появляющийся в видениях мертвый бегун показывает татуировку, да и у мертвых людей есть свои знаки, но расшифровка алфавита требует ключ, которого у персонажей нет. Они могут убедить персонаж поддержки помочь им взломать код или могут потратить время, чтобы исследовать его самим. Никто из персонажей, до следующей истории, не должен понять общую линию инфраструктуры (см. стр. 34). Возможно завершить историю и не дать никаких ниточек к Богу-Машине.

Как только персонажи узнают о существовании Бога-Машины, неважно, сколько это займет времени, они все чаще должны замечать его влияние. Как только персонажи из примера "Разбудить Мертвеца" расшифровывают алфавит, они видят похожие символы в корпоративных логотипах, граффити, татуировках людей или подписях врача на рецепте. Насколько это паранойя и на сколько это реальные свидетельства насыщения Богом-Машиной нашего мира? Ответ на этот вопрос зависит от хроники, настроения, темы и особенно уровне. Дело в том, что как только персонажи узнают, что Бог-Машина где-то тут, они не могут не замечать его.

Врезка

29 июля 1914 года

Дорогой Александр.

Со всеми событиями последних нескольких недель, было бы глупо с моей стороны не бояться. И даже больше, я боюсь, очень боюсь. Я всюду окружен ликующими толпами, я иду, и мне кажется, что все они хотят, чтобы война случилась, великая имперская авантюра.

Я не могу чувствовать себя так, как раньше.

Я участвовал в войне в Южной Африке. Я помню тот день очень ясно, я обнаружил себя стоящим на пыльной дороге концентрационного лагеря Порт Элизабет, и увидел впереди ребенка, прислонившегося к стене покинутой хижине. Мальчик был очень слаб, по-видимому, от голода. Он протянул руку ко мне и попытался что-то сказать. Я не мог спокойно смотреть на то, как его глаза выпячивают из глазниц, на его слишком четко видимом черепе, и его суставы были видны очень хорошо. Я ничего ему не сказал и не предпринял никаких действий, просто смотрел на него, после чего он сделал последний глубокий дрожащий вздох, и его глаза закатились, я знал, что он умер. И я ничего не сделал. Я ушел, оставив его там.

Этот мальчик снится мне почти каждую ночь. И юноши Англии, которые сейчас поют песни и распускающих павлиньих хвост перед своими женщинами и перед теми, кто не

разделяет безумие империи, я представляю их идущих через дверь, указанную Богом! Королем! Страной! Славой! На скотобойню, где они будут убиты как свиньи, их измельчат и подадут их товарищам, когда закончится запас кукурузы. И даже больше, они поклоняются ему, Богу-Машине, не подозревая, что только после смерти они узнают о ноже и мясорубке.

Не ходи, Александр, пожалуйста, не ходи. Во имя всего, что мы свято чтим, я прошу вас не присоединяться к ним.

Если Бог такой безразличный, такой аморальный, как и те, что поют ему дифирамбы, он обрушится на нас чтобы заменить Бога лидера и создателя.

Я не могу избавиться от снов об этом ребенке. Я должен загладить свою вину, за то, что ничего не сделал, чтобы предотвратить смерть. Я должен созидать. Я должен сделать заново то, что мы уничтожили. Невинность. Чистоту. Красоту. Жизнь. У меня так много навыков. Я сижу в своем маленьком магазине и латаю часы, и делаю зубчатые колеса, и подкручиваю пружины, и заворачиваю винтики и делаю работу самых сложных и красивых часов чистой и точной, и я думаю об этом Великом Часовщике, и я знаю, что Он слеп и безразличен и не хуже чем любой другой механизм может быть починен и ранен, а возможно даже сломан.

Помоги мне, Александр. Не обращай внимания на зов Бога-Машины и присоединяйся к моей работе. Ты всегда был лучшим часовщиком, чем я. Будь мужественен и встань рядом со мной.

По-прежнему с тобой, Александр.

Твой брат.

Уильям.

Прогрессия

После того, как персонажи узнали о существовании Бога-Машины, следующие истории той же хроники (или главы в истории, зависит от того, сколько идет игра) не должны сильно основываться на тайне. Так как вы показали точку отсчета для персонажей, вы можете немного более открыто говорить о таких элементах как инфраструктура и Штыри. Несмотря на то, что игроки могут и не знать этих терминов, они, вероятно, будут искать их суть, выискивая щели в фасаде Бога-Машины.

Примите также во внимание, что игроки могут использовать нескольких персонажей в течение Хроник Бога-Машины. Возьмем как пример историю "Городское странствие" (стр. 108). Вполне возможно, что все персонажи могут погибнуть на этом пути, возможно, отключат реальность кошмаров и спасут мир. Если эта история непосредственно переходит в "Призрак Машины" (стр. 79), то персонажи для этой Истории могут быть преследованы призраками их предыдущих "инкарнаций".

Развитие также может привести к изменению уровня. Как уже говорилось в соответствующем разделе, уровень может сдвигаться не только вверх. Персонажи могут перейти из космической в локальную историю; они спасли вселенную (или были свидетелями ее возможной кончины) и теперь они должны взаимодействовать с их собственными соседями. Как грандиозный опыт мог их изменить? Могут ли они вообще заботиться о мелком районе, или взгляд за завесу нормальности сделал их жизни особенными?

Создание персонажа

Создание персонажа для Хроник Бога-Машины аналогично созданию любого другого смертного персонажа при помощи правил Мира Тьмы (стр. 34). Отличие только в параметре "Намерение". Персонажи стандартного Мира Тьмы (если таковые существуют) несомненно, столкнутся с некоторыми ситуациями, которые выходят за сферу традиционной реальности и возможно перекрывает их. Темные секреты будут раскрыты, проблемы преодолены и группа, возможно, получит что-то напоминающее счастливый конец.

Бог-Машина не имеет конца, а его начало (если таковое и было) потеряно во времени и мифах. Вопросы остаются без ответа. Более интересные аспекты Бога-Машины не почему или зачем, а как. Как Бог-Машина попал в поле зрения вашего персонажа? Как взаимодействие с непознаваемым изменили вашего персонажа? Как среднестатистический человек взглянет на мир, после того как услышит скрип техники, эхом проносящийся в своей голове?

Намерение

Во время создания персонажа, но до того как вы начнете расставлять точки, не плохо было бы задать Рассказчику вопрос "А какие зацепки у этой Хроники?" Все Истории во второй главе имеют короткие, буквально в два предложения "презентации для лифта" (коммерческий термин, буквально: презентация о товаре должна быть такой емкой и короткой, чтобы ее можно было представить пока движется лифт, прим. пер.), таким образом, не должно быть проблемой для Рассказчика прочитать зацепки к Истории, которую он хочет взять первой. Если зацепка не заинтриговала игроков, лучше все найти другую (или, по крайней мере, выслушать отношение игроков и дернуть за нужную ниточку).

Наряду с зацепками, выясните, какие персонажи будут лучше всего соответствовать истории. Об этом говорится в Историях в разделе "Взаимозаменяемые детали". Например, персонажи истории "Ну кому нужна война" (стр. 105) находятся в активных боевых действиях. Это означает, что некоторые из них должны быть солдатами, однако секция "Взаимозаменяемые детали" предоставляет ряд других персонажей. Было бы неуместно игроку, который слышал об этом шаге и ограничениях, создать студента астматика в Бостоне и ждать от Рассказчика включения его в Историю.

Иногда случается так, что персонаж буквально влюбляется в идею определенного персонажа, которая не очень вписывается в задумки Рассказчика. Это не значит, что концепт нужно отметить, следует найти компромисс, чтобы сделать подходящего персонажа.

Воспользуемся приведенным выше примером про аспиранта, игрок может играть его брата, солдата, в этой истории и действие может быть перенесено в Бостон для следующей истории ("Квартал №300" стр. 69, будет хорошо работать в Бостоне, также как и "Путешествие во времени", стр. 101). Как насчет аспиранта, который так нравится игроку? Он ученый по натуре? Играйте антропологом, похищенным повстанцами и недавно отпущенным к солдатам. Нравится играть кем-то физически слабым? Дайте персонажу Болезнь Условия (стр. 212) и включайте его в сюжет.

Группа

Держа идею персонажа в уме, который на руку и игроку и рассказчику, определите персонажа в целом в группе. Мы предлагаем посвятить всю сессию созданию персонажей и обсуждению, как они будут взаимодействовать, до того как кинуть первый дайс. Часть этого времени можно использовать для создания общей предыстории, используя Сеть (Network) (стр. 56).

Даже если персонаж имеет самый крутой концепт и Рассказчик знает, как включить его в Историю, это не означает, что персонаж хорошо сыграется с другими. В принципе, это не проблема. Даже очень различные типы характера могут найти сосуществовать как часть группы, предполагая, что потребуются приложить некоторые усилия для обеспечения

совместимости. Сеть поможет вам в этом, равно как и следующие предложения.

Избыточность

Иметь персонажей, дополняющих друг друга это великолепно. Иметь похожих персонажей немного скучно. Даже персонажи одних и тех же игровых архетипов (ученый, солдат, социал) не должны быть копиями друг друга. Это не только сделает персонажа менее отчетливым, но будет сложнее для Рассказчика сделать его особенным. Говоря с точки зрения метагейма, два персонажа с очень похожей историй, мировоззрением и навыками очень вредны для группы.

Поиск ниши

Вообще говоря, персонажи Мира Тьмы могут быть разбиты на три категории: Ментальная, Физическая, Социальная. Если ваша группа наполнена верзилами (т.е. Физическая), наверно не плохо было бы иметь кое-кого, кто может видеть картинку в целом (Ментальная) или того, кто может взаимодействовать с другими людьми, не прибегая к насилию (Социальная). Это не только дополнит группу, но и даст засветиться или по-разному облажаться.

Получайте удовольствие!

Этот последний пункт может показаться очевидным, но о нем стоит поговорить. Вам должно быть интересно играть персонажем. Если вы делаете персонажа "поддержки" и заполняете нишу, в которой никого нет, отлично, но если у вас нет желания быть на подхвате, не беспокойтесь. Вместо этого возьмите персонажа, которого хочется и посмотрите, как вы можете подобрать концепцию для работы в группе. Примите предложения от Рассказчика и других игроков. Ролевые игры являются совместными по своей природе, самые сильные группы персонажей создаются при помощи всех присутствующих, совместно решающих как будет функционировать их группа.

Последовательность историй

Теперь, когда ваш персонаж знает, как он вписывается в группу и хронику, потребуется некоторое время, чтобы подумать, как бы вы хотели видеть развитие персонажа. Интересной историей является та, которая берет обычного (или даже необычного) персонажа и ставит перед ним сложную задачу. Как он реагирует на эту задачу и как он реагирует на выборы, которые требуется делать, как раз и делает игру интересной. Система "Устремлений" (Aspirations, стр. 150) обеспечивает хороший инструмент, учитывающий как краткосрочные, так и долгосрочные цели.

Другим фактором, который тоже надо учитывать, является отношение персонажа к Богу-Машине. Бог-Машина невообразимо сложный и работает на уровне, который не знает и не заботится о людях. Если человек выделяется Богом-Машиной, то только для того, чтобы выяснить, ходят ли поезда по расписанию, как всегда было или нет. У маленького Бобби может развиваться рак мозга в восемь лет, только потому, что только так он сможет увидеть часть Бога-Машины, которая нуждается в починке, когда ему будет 16 лет. Все годы химиотерапии и лечение являются лишь прелюдией к тому моменту его жизни, который на самом деле преследует Бог-Машина.

Рассмотрим, как ваш персонаж может отреагировать на открытия всего смысла его жизни (с точки зрения Бога-Машины) - извлечение куска жевательной резинки из велосипедной цепи в определенном месте и времени. Как такого рода откровения повлияют на его чувства (это почти наверняка переломный момент (см. стр. 155)? Более того, как это на него повлияет, если он откажется сделать это и начинает слушать крики людей, которые умирают непосредственно из-за его выбора?

Очевидно, что, не зная точной природы хроники, которую задумал Рассказчик, вы можете планировать заранее только его будущее. Обсудите с Рассказчиком виды изменений,

которые бы вы хотели видеть, помня о том, что махинации необъяснимы. Не заикливайтесь на слишком большом количестве ожиданий, будьте достаточно гибкими, чтобы действовать по обстоятельствам, все еще держа в памяти своего персонажа.

Повсюду вопросы

Наполнение персонажа деталями требует вопросов. Каждый ответ добавляет больше деталей о персонаже. Каждый ответ приближает персонажа к "искре жизни", моменту, когда он становится почти реальным человеком в вашем воображении, что позволяет легче думать как персонаж во время игры. Некоторые вопросы могут также дополнить Сеть (Network).

Призвание

Работа - это определяющее для большинства людей. Некоторые люди просто натыкаются на свою работу, а некоторые проходят обучение для своей должности. Если ваш персонаж пожарный, почему он выбрал именно эту профессию? Просто чтобы помогать людям, или он из семьи пожарных? Отсутствие работы также может быть определяющей чертой. Первый и самый очевидный вопрос: как персонаж платит за все? Целевой фонд? Благополучие? Может быть, ваш персонаж получает деньги гнусными методами, такими как продажа наркотиков или грабежи. Спросите себя, как ваш персонаж умудряется прокормить себя и где он ночует, если у него нет работы.

Семья

Как часто вы видите персонажей без семьи или близких родственников? Сирота или одиночка является игровым клише. Многие игроки думают, что наличие семьи просто дает Рассказчику инструменты для производства проблем. Что в этом плохого? Стремление защитить свою семью уже давно стало источником человеческой борьбы, конфликтов, триумфов и трагедий. Рассказчик должен воздерживаться от использования семьи в качестве приманки для похищения или убийства. Угрожайте семье на более грандиозном или абстрактном уровне (если Нью-Йорк погибнет в огне, миллионы людей умрут, в том числе моя семья), они зачастую столь же эффективны и менее шаблонны, чем антагонисты, которые делают их особой целью.

Даже персонажи без традиционной семьи не должны быть полностью лишены близких. Друзья могут быть также близки, как и семья. Большой шанс, что у вашего персонажа есть кто-то важный в его жизни. Подумайте, кто эти люди и что они значат для персонажа. Если у персонажа на самом деле нет связей, это требует какое-то объяснение.

Скрытый мир

В определенное время, история входит в сверхъестественную территорию Мира Тьмы. Как на вашего персонажа повлиял этот скрытый мир? Как махинации Бога-Машины изменили восприятие реальности персонажа? Данный вопрос является самым важным, из тех, что можно задать. Он также имеет значение, даже если ваш персонаж никак не взаимодействовал со сверхъестественным. Рассмотрим заранее, как знание о скрытом мире может повлиять на персонажа, если (когда) он приходит.

Врезка

Вопросник персонажа

В Интернете есть множество ресурсов с анкетой вопросов персонажа для ролевой игры, которую можно найти быстрым поиском. Выдача листов с вопросами может помочь в создании персонажа, а также обеспечит удобное место для заметок.

Ниже приведен краткий список вопросов, для примера, чтобы вам помочь. Отметим, что вопросы к "вам" относятся к персонажу, а не игроку.

- ❖ Какой фильм вам больше всего нравится?
- ❖ Что вы считаете самым ценным, что у вас есть? Почему?

- ❖ Есть ли у вас потенциально беспокоящие секреты?
- ❖ Кто ваш лучший друг?
- ❖ Какое у вас мнение о половом и расовом равенстве.
- ❖ Вы когда-нибудь воровали? Если да, то, при каких обстоятельствах.
- ❖ У вас есть хобби?
- ❖ Опишите ваши любимые мозоли.
- ❖ Какая ваша точка зрения на религию?
- ❖ Какая ваша самая отличительная черта?

Врезка

21 июня 2012 года

Дорогой Уильям,

Ты не знаешь, как я долго искала тебя! Это было так давно, годы, годы и годы, слезы и слезы, с тех пор я многое забыла, но когда увидела тебя на улице, красивого и модного, мое сердце екнуло.

Я знаю, ты больше не называешь себя Уильям, но Уильям это имя как я тебя знаю. Интересно, почему ты сменил имя? Ты сделал это законными методами? Я надеюсь, ты это сделал не потому, что хотел спрятаться от меня, потому что Уильям настолько прекрасное имя, и я никогда не хотела бы, чтобы ты пересекся со мной или убежал, потому что я никогда не причиню тебе боль, обещаю.

Ответь мне, моя любовь, мой сладкий, мой милый, мой дорогой, напиши твоей Дорогой Мери, Уильям Дорогой, будь мой навсегда.

Ответь мне, ибо я так по тебе скучаю

Твоя родная Мери Дорогая.

23 июня 2013 года

Дорогая мадам,

Я вынужден сказать, что я не имею никакого отношения к Уильяму Дорогому, это никогда не было моим именем. И я его никогда не менял. Я не буду отвечать на другие письма. Однако я желаю удачи в вашем поиске.

С уважением,
Джон Дорогой.

Окружение

Персонажи являются только одной частью уравнения для начала Хроник Бога-Машины. Когда имеешь дело с потенциально мрачной кульминацией истории, как в Хрониках Бога-Машины, большое удовольствие от игры находится в связи, образованной между игроками и их персонажами, противостоящими большой угрозе и темной судьбе, которую они вероятно лишь отсрочат, но не победят. Особенно если группа поддерживает идею смены персонажей между историями, то связь игроков должна быть глубже, чем создание обычных индивидуальных персонажей.

Для этой цели, Правила Хроник Бога-Машины поощряют создание группового окружения. Это включает в себя не только создание персонажа, но и Сети (Network), чтобы объединить персонажей (и внедрить связи и потенциальную замену персонажей в группе), а также набор различных значимых мест для использования во время игры. Постройка этих связей не только требует нагрузки Рассказчика, но создает дополнительные вложения со стороны игроков, как часть их идей и творений, которые будут использоваться группой.

Общая предыстория

Самым простым методом обеспечить персонажей чем-то общим (кроме того, что люди гоняются за шестернями) является создание общей предыстории. Подумайте о своей собственной жизни, как вы встречались с людьми. Большие шансы, что вы встретили друзей или знакомых через других друзей или знакомых, на работе или в Интернете, но, не натываясь на них в баре.

Врезка

Сколько раз мы это делаем?

Глядя на пути хроники в конце главы, вы можете усомниться в необходимости прохождения всего процесса создания окружения для каждой другой группы персонажей или каждого изменения места действия. Если коротко: да, это не необходимо. Хорошая идея сделать это в начале Хроники, именно потому, что нет никакой общей истории. После того, как игра продолжается в течение некоторого времени, даже если игроки меняют персонажей, вся обстановка должна быть уже понятна, чтобы пропустить этот шаг. Если конечно вы и ваша группа не хочет провести вечер за строительством окружения и создания новой Сети (Network) и т.д. Если вашим игрокам нравится это делать, делайте так часто, как хочется.

Сеть предназначена для имитации тела общих связей и создания массы социальных ресурсов, которые действуют как связующие звенья между персонажами, даже до начала Истории. Постройка Сети это создание подвида сообщества, которое обеспечивает персонажей и игроков более глубокими связями в Мире Тьмы, а также друг с другом.

Постройка сети начинается с объединения игроков в пары. Если группа состоит из нечетного числа, дополнительный игрок может использовать это время, чтобы обсудить персонажа с рассказчиком или просто послушать остальную группу и выдавать предложения. Каждая пара игроков должна посмотреть на персонажей и поговорить о том, как они узнали друг друга. В некоторых случаях это может быть очень простым, например они были представлены друг другу кем-то еще, встретились на работе, школе, церкви и т.д.

Рассмотрим окружение Мира Тьмы как еще одну возможность для встречи. Может быть, персонажи первый раз встретились друг с другом в группе поддержки против нового вируса, который распространяется по миру, вызывает отек мозга и заставляет людей говорить в двоичной системе. Возможно, обоим персонажам было ангельское посещение. Независимо от того, как персонажи встретились, появляется некая предыстория, на основе которой может начаться новая хроника.

Продолжайте обмен пар игроков, пока каждый персонаж повзаимодействует хотя бы с парой других персонажей в каком-то моменте прошлого. Конечным результатом этого упражнения должна быть группа, у которой есть общий опыт, а не просто группа людей, которые случайно были собраны вместе.

Постройка Сети

Как только общая предыстория завершена, каждый игрок должен выбрать персонажа поддержки, показанного в одной из совместных историй встречи, чтобы стать частью Сети. Этот герой становится своего рода Контактom и Союзником (см. Социальные преимущества стр. 166) и для него и для всей группы в целом. Как только персонаж становится частью Сети, игроки должны работать в игре для поддержания этих отношений.

Если группа состоит менее чем из пяти игроков, совместно определите дополнительных членов Сети, чтобы довести общее число до пяти. Обратите внимание, что Сеть на самом деле не является Преимуществом и точек не занимает. Ведение списка персонажей, которые включены в Сеть хорошая идея, но он нужен только для удобства.

Сеть в игре

В ходе игры, персонажи взаимодействуют с членами сети так же, как с любым персонажем, контролируемым рассказчиком. Они не считаются ни Контактom, ни Союзниками. Имейте в виду, что (как правило) эти персонажи ничего особенного не должны

группе, только из-за того, что являются членами Сети. Каждый член сети действует по своему усмотрению. Если член Сети предан, умер или становится недоступным по любой другой причине, группа в целом теряет доступ к этому персонажу. Поскольку персонажи сети не являются точками Преимуществ, правило "Преимущество Святости" (стр. 158) к ним не применяется.

К тому же, игроки могут присвоить точки Преимущества в качестве Контактных и Союзников членам Сети, но это создаст отношения, автоматически показывающие отношения только к данному конкретному персонажу.

В целом, члены Сети обеспечивают ряд полезных функций в хронике. Они обеспечивают готовых персонажей, которых может использовать Рассказчик, к которым у группы уже будет некоторый уровень социальных или эмоциональных реакций. Они действуют в качестве клея для зарождающейся группы, что позволит им внести свой вклад в хронику и подчеркнуть неповторимость группы в целом. Они также оказывают некоторую поддержку группе, так как все же склонны симпатизировать персонажам игроков.

Локация. Локация. Локация.

Большинство игр начинаются с некоей мелкой идеи, свербящей в голове Рассказчика. Она может являться мысленным образом определенного места или сцены, вокруг которой можно было бы построить историю. Она наверняка вызвана прослушанной песней, просмотром фильма, прочитанной книгой или любым другим из множества источников вдохновения. Если только она не прокручивалась несколько месяцев, вряд ли у Рассказчика сформировалось все окружение, в комплекте с населением и пейзажами, ожидающими, когда появятся игроки. Вот тут мы и дошли до создания окружения.

По большому счету, Рассказчик вероятно уже предполагает какое-то место для истории. Это может быть Париж, отдаленная ферма в штате Небраска или небольшой город в Австралии. Если место не так важно (требуется университет, но не важно какой он и где находится), группа может принять решение о месте игры. Большинство Историй Второй Главы описаны в самых общих чертах (средний город США, небольшой городок Новой Англии и т.д.), но некоторые Истории требуют специфических мест, из-за некоторых событий и тем Истории.

Когда дело доходит до конкретных мест в пределах локации: парки, дома, достопримечательности, магазины, школы, природные особенности - они составляют кусочки окружения, или набор. В качестве декораций они обеспечивают фон для членов Сети, персонажей или сюжета. Группа работает вместе, создавая набор из них для Рассказчика (или игроков), чтобы пользоваться ими по мере необходимости. Это также дает понять Рассказчику, что именно вызывает интерес игроков - группа, которая хочет играть с бешено развивающейся наукой, не захочет создавать пещеру, полной мистических рун, а те, группы, которым интересны мистические силы за пределами нашего кругозора сделают, как и еще парочку оккультных мест, в дополнение к обычным зданиям или местам, которые знакомы персонажам.

Декорации

Четко удерживая локацию в сознании, переходим к следующему шагу настройки окружения. С точки зрения режиссуры Мира Тьмы, набор включает в себя определенные места в выбранной локации, такие как дом, деловая или странно заброшенная часть недвижимости в богатом районе. Декорации должны что-то значить для хроники в целом, для одного из персонажей или даже для членов Сети. После того, как основной список декораций составлен, игроки работают над конкретизацией, проработанной или не очень, по желанию.

Посидев в Интернете или в библиотеке можно найти множество декораций. Почти в каждом городе есть городские легенды о домах с приведениями, монстрами и необъяснимыми явлениями. Даже если группа ищет обывательские декорации - отчеты о преступлениях или газетные статьи, могут выявить какие части локаций, которые вероятно,

могут быть обиталищем банд или быть наркоманским притоном. Практически не требуется время, чтобы найти кладбище, библиотеки, масонские храмы, исторические памятники и т.д.

Даже если группа не хочет тратить время на беготню, декорации все еще можно создать. Перечень декораций должен включать в себя только самую основную информацию для того, чтобы дать другим членам группы оставить свой след в них и сделать первичное создание проще. Например, декорации, состоящие из дома с привидениями, принадлежащий Бейкерам, могут называться "Дом с привидениями Бейкеров", не вдаваясь в теории о том, откуда взялись привидения.

Количество декораций, выбранных группой, полностью зависит от того, кто участвует в игре. Есть хорошее правило, что должен быть, по крайней мере, один набор декораций на одного игрока, однако не стесняйтесь добавлять локации с дополнительными декорациями, если возникнет необходимость. Рассказчик не обязан использовать только те материалы, которые были созданы при разработке окружения. Люди попадают в странные места, атмосфера таинственности вокруг новых декораций может принести напряжение в Историю.

Проектирование декораций

Создание новых декораций только начало процесса. Каждая декорация должна иметь собственные детали, фон и элементы истории, так же, как и персонаж. Рассматривайте каждую новую декорацию как улучшение индивидуальности группы в новых сценах и мизансценах. Это школа, которую посещают дети персонажа? Кто-то из Сети работает там? Один или несколько персонажей ходят туда? Также как с объединенной предысторией персонажей, достаточно легко сформировать подачу идей всей группы.

После того, как основные декорации составлены, группа может начать совместно их дополнять. Набор деталей можно закончить довольно быстро. Одно-два предложения описывающее внешний вид и ощущение места достаточно, чтобы приступить к работе, также как и физическое расположение декораций локации. Элементы фона могут включать в себя происхождение декорации, что тут произошло, что сделало ее такой интересной или как декорация была впервые обнаружена. Элементы Истории могут состоять из нескольких дополнительных кусочков, окружающих набор декораций, любые жители, которые могут присутствовать при необычных событиях, которые продолжают там происходить или любые другие аспекты, которые делают декорации интересной частью Хроники.

Декорация может быть большой или маленькой, зависит от ее роли в хрониках. И покинутый вагон, частично заполненный разваливающимися противогазами времен Первой Мировой Войны и полностью жилой дом, могут быть декорациями. Всегда темная аллея, которая пахнет подгоревшим мясом, может быть декорацией. Печально известный лес, или его часть, Аокагахара в Японии (также называемый Лес Самоубийств) достаточно мрачная композиция.

Врезка

1 сентября 1914 года

Дорогой Александр,

Я полагаю, что мои страхи были неизбежно пророческими. Я не держу злобы за твое решение, Александр, но я надеюсь, оно продиктовано ни жаждой славы, ни актом доблести. Живи, Александр. Живи. Я прощаю тебя, только живи. Живи ради меня, ради своей сестры, ради памяти твоей матери и отца, которые так гордились тобой.

Скажи что я не прав.

С уважением,

Твой брат навсегда

Уильям Дорогой.

Группа может решить, что определенная декорация является отличным местом для размещения дома одного из членов Сети. Проработайте декорацию как любую другую, но включите персонажа как часть элемента Истории. Если декорация и член Сети сильно зависят друг от друга, следует переплести обоих так, что любое упоминание декорации будет синонимом упоминания о персонаже и наоборот. При этих обстоятельствах, проработка декорации должна дополнять проработку персонажа. Например, шикарный бизнесмен скорее будет жить в декорациях дома, подходящих ему по стилю (например, офисное здание), чем в доме с привидениями. Если персонаж и декорация имеют противоположные признаки, группа должны придумать, почему так произошло.

Также приветствуется (с разрешения Рассказчика) связь персонажа игрока с декорацией. Этого можно достигнуть несколькими методами. Если персонаж обладает достаточными Ресурсами, чтобы владеть декорацией, он может включить ее в качестве предыстории. Группа также может назначить декорацию как Безопасное Место (стр. 170), учитывая, что выполняются первоначальные требования. Игроки, несомненно, могут предоставить множество причин их связи с декорацией, Рассказчику предлагается рассмотреть их все и принять решение.

Пути Хроники

Хроники Бога-Машины могут быть многолетним процессом, можно провести группу игроков несколькими группами персонажей и закончить некоторыми пьянящими, ужасающими космическими вопросами, или можно провести игру за один вечер и даже не покинуть квадратную милю города. Тем не менее, нужно с чего-то начать.

Ниже приведены пять путей хроники. Каждый путь состоит из пяти историй (все Истории можно найти во второй главе). Пути не делают никаких предположений о персонажах, местах или декорациях (за исключением тех предположений, что делают Истории), но даже без этих предположений каждый путь представляет Хронику Бога-Машины "по умолчанию". Каждый путь также содержит примечания по переходу между Историями. Пути включают темы, последовательности Историй и предложения по прогрессии Историй, как и перемещениями между ними.

Служить и защищать

В Историях составляющих эти пути, персонажи действуют в некоторых официальных качествах. Они могут быть солдатами, полицейскими, следователями и сотрудниками гуманитарных организаций и они от кого-то получают приказы. Они, вероятно, не собирались бы драться с Богом-Машиной, или даже не знали бы об этом, но они неразрывно связаны в его программировании временем окончания истории.

Темы

Персонажи выполняют приказы. Значит ли это, что им легче от этого? Если их начальство скажет остановить серийного убийцу, который может нарушать законы времени и пространства, факт того, что он может это делать отменяет то, кто он есть?

Игроки должны рассматривать мотивации их персонажей очень тщательно. Если персонажем движет чувство долга перед ближним, что в какой момент он нарушит его? Свидетельство войны во всей ее исторической кровавой славе сделает солдата отчаянным? Он понимает, что он всего лишь еще одно тело, брошенное в мясорубку, настоящая капля в море, которая видимо ничего не значит? Свидетельство того, как мир плачет, погрязая в опустошительной болезни, заставит врача заинтересоваться спасением мира?

Последовательность

Ключ (стр. 80) → Вылупление (стр. 99) → Операция: Колокольный Звон (стр. 94) → Ну кому нужна война (стр. 105) → Алая Чума (стр. 97)

Прогрессия

Этот путь начинается с "Ключа", так как отслеживания серийного убийцы именно то, что игроки должны понять. Полицейские процедуры, показанные в фильме "Молчание ягнят" может вдохновить на качественное начало этой истории. Персонажи могут быть сотрудниками полиции пострадавших городов или они могут быть командой специалистов из различных агентств. Установка настроения неверия это то, что вам нужно; это очевидно особый случай.

Ключ → Вылупление

Вылупление, как написано, не предполагает у персонажей какого-либо обучения или специальной подготовки, однако, обращаясь к "Ключу", может быть, Бог-Машина специально выбрал этих персонажей, чтобы они спасли мир. Может быть, после определения Уисли Кота, его версия наносит визит персонажам, которая никогда не поддается его природе убийцы. Этот Уисли открывает, что именно он является истинным Ключом и рассказывает, что они должны быть в парке Либерти Стейт в определенный день и определенное время. Или, если вы хотите сохранить на Историей тему "приказов", возможно начальство персонажей находят доказательства того, что Уисли был в Либерти Парке и возможно оставил там улики. Как только персонажи туда пришли, Вылупление продвигается, как написано.

Вылупление → Операция: Колокольный Звон

Этот переход, вероятно, самый сложный, так как группа возможно полицейских должна поменяться на группу солдат особого назначения. Одна из рекомендаций будет сменить группу полностью; затухание истории первой группы происходит на Вылуплении (возможно, некоторые из них умрут в Статуе Свободы), и отблески их истории проявляются в обсуждении участников "Операции: Колокольный Звон", слухов о "странном дерьме, произошедшем на Острове Свободы", пока их вертолет пролетает на их базу операции около платформы Морская Западная 36. Другая возможность (опять же игра с идеей смещения времени и пространства) может быть проявлением разворота времени во время Вылупления, когда предыстория персонажей слегка изменилась. Они начинают Вылупление как сотрудники полиции, федеральные агенты и так далее, но к тому времени как они заканчивают историю, оказывается, что они всегда были солдатами.

Операция: Колокольный Звон → Ну кому нужна война

А это наверно самый простой переход. Персонажи успешно заканчивают работу в Морской Западной 36 (или возможно с треском проваливаются) и отправляются в Иран в качестве группы поддержки. Если игроку нужно сделать нового персонажа, то он должен быть уже в Иране и встречать прибывающих солдат. Оттуда персонажи, нашедшие Флаг Элама, и встают на путь скольжения во времени и истории войн, История работает так, как изложена.

Ну кому нужна война → Алая Чума

Алая Чума почти апокалипсична по своим масштабам. Персонажи возвращаются из своего путешествия во времени и видят что последствия Алой Чумы уже присутствуют, либо вы можете оставить несколько месяцев или даже лет до этого события. Если вы так делаете, спросите ваших игроков, как их персонажи-солдаты перешли на другие профессии. После запуска событий Чумы, они должны собраться вместе сами по себе и понять, что болезнь распространил Бог-Машина, ведь сейчас персонажи видели достаточно, чтобы узнавать Бога-Машину, когда с ним сталкиваются.

Ярость против Бога-Машины

Бог-Машина огромен и возможно непознаваемо всеведущ. Он воплощает планы для человеческой расы, некоторые из которых очень неприятны. Хуже всего, что возможно люди всего лишь еще один инструмент для Бога-Машины, еще одна шестеренка. В этой хронике персонажи борются с Богом-Машиной и возможно оканчивают его влияние на человеческую расу.

Темы

Этот путь очень гуманный. Персонажи должны увидеть все силы всех космических сфер Бога-Машины и ответить "Нет". Каждая машина может быть разрушена. Любая система является лишь одной неисправностью до выключения. Человеческий дух, гнев, настойчивость и упрямство являются старыми добрыми темами, которые поднимаются здесь.

Игроки должны знать, что потеряют несколько персонажей на этом пути. Бог-Машина действует не из мести, но если кто-то вызывает неприятности, Бог-Машина не постесняется отправить ангела, чтобы решить проблему.

Последовательность

Веллингтонская школа для одаренных детей (стр. 77) → Квартал №300 (стр. 96) → Невидимая Цитадель (стр. 92) → Законопроект 279 (стр. 96) → Это Ад (стр. 103)

Прогрессия

Этот путь начинается с персонажей, обучающихся в Веллингтонской школе для одаренных детей. Находясь там, они узнают о Боге-Машине, но только в общих чертах. На самом деле Бог-Машина не должен фигурировать в Веллингтоне напрямую (поскольку основной конфликт связан с тем, что Бог-Машина не может влиять на эту область), но к концу истории персонажи должны иметь реальное чувство, что существует нечто, и у этого нечто нет никакого уважения к человечеству. Игроки могут рассмотреть роли бывших студентов Веллингтона. Сара Эндрю (стр. 124) может быть интересным выбором.

Веллингтонская школа для одаренных детей → Квартал №300

Надо быть очень мудрым, чтобы разработать декорации для "Квартала №300" как часть окружения "Веллингтонской Истории", даже если школа не является частью этого окружения. Как только дела в Веллингтоне были урегулированы, персонажи действительно начинают замечать странности в их квартале. Эта история несет основную идею того, что Бог-Машина желает сохранять порядок, чтобы шестеренки крутились верно. Все персонажи тут сталкиваются с неприятным выбором - убить других людей или стоять и бороться.

Квартал №300 → Невидимая Цитадель

В конце истории "Квартал №300" персонажи должны найти сундучок, который приведет их к "Цитадели". Может быть, они предотвратят жертвы и откроют сундучок в доме потенциальной жертвы, а может быть найдут его в доме одного из собственников земли. В любом случае, задача Рассказчика представить информацию сундучка так, чтобы персонажи поддались искушению все узнать. Привлечение нового персонажа, который заменит кого-нибудь, кто умер в "Квартале №300" может быть хорошей возможностью для этого, может быть новый персонаж состоятелен и отправляется в Цитадель через весь мир. Он может думать, что Цитадель является местом для вдохновения и просветления, но правда куда более ужасающая.

Невидимая Цитадель → Законопроект 279

Это трудный переход. Лучший способ это наверно позволить подключить Цитадель к любой стране, где находится "Предложение 279" и с помощью нее перенести персонажей. Если они в Цитадели находят информацию, которая объясняет природу "Предложения 279"

(даже если уйдет целая история, чтобы расшифровать ее - до конца истории они не понимают, что цель ужасной резни не имеет ничего общего с конкретными людьми, которых убили), то они должны быть серьезно возмущены. Также они могут видеть Дальгу в Цитадели, порождающей мистера Носа, а затем увидеть его позже, играющего роль советника. Необходима сильная мотивация для персонажей, они не будут просто так шляться по всему миру, воюя со злом диктатора, если не будет веских причин на это.

Законопроект 279 → Это Ад

Вполне подойдет, если "Законопроект 279" провалится, ибо Бог-Машина внезапно теряет большую часть власти, а Празднолюбы выбирают этот момент для начала штурма. Аналогичным образом, если Богу-Машине все же удастся внедрить "Законопроект 279" и кровавая резня все же случается, возможное усиление мощности позволяет Богу-Машине начать давить на "Небеса". В любом случае, персонажи могут оказаться в центре развития событий. Учитывая то, что они уже сделали, они идеально позиционируются как чемпионы человечества. Сейчас они могут бороться с Богом-Машиной значимым образом, но, учитывая то, что хочет Бог-машина, должны ли?

Пространство и время

Многие Истории имеют дело с космическими вопросами и путешествиями во времени и пространстве, но этот путь хроники показывает персонажам странные и сильные перспективы возможности управления временем.

Путешествие во времени сложно использовать в качестве основы сюжета или инструмента повествования. Его сложно проанализировать, появляются дыры в плане и плохие попытки понимания квантовой теории. Лучшим методом подхода в хрониках Бога-Машины является "Я же вам говорил". Пусть игроки меняют все, что хотят, но находят методы, заставляющие все это работать целиком. Выдайте кому-нибудь мнение, что время циклично, сделав упоминание "что упало, может подняться вновь", и пусть игроки наслаждаются выворачиванием мозгов, пытаясь понять логику происходящего. Если у вас есть игроки, которые ненавидят путешествия во времени, возьмите другой путь.

Темы

В дополнение к причинно-следственной связи, ответственности и возможности, этот путь позволяет экспериментировать с мотивами, которые обычно обходят стороной в научной фантастике. Почти все Истории на этом пути связаны со странной наукой, а не (или в дополнение) со сверхъестественным ужасом, что может дать интересное изменение типа игры для опытных игроков Мира тьмы.

Убедитесь, чтобы кто-нибудь вел качественные записи этого пути. Возможно, вы захотите вернуться к событиям прошлого, так как игроки могут иметь возможность на них повлиять. Цель состоит в том, чтобы все происходило в хорошем, узком кругу, но это произойдет только тогда, когда вы знаете что должно случиться. Хорошей практикой будут попытки прогнозировать будущее как можно пространнее, что позволит широко интерпретировать происходящие события (для вдохновения почитайте предсказания Нострадамуса и как разнообразно они интерпретируются).

Последовательность

Площади Города (стр. 75) → Пропавшие без вести (стр. 82) → Сделать Снова (стр. 71) → Лунное окно (стр. 84) → Путешествие во времени (стр. 101)

Прогрессия

Этот путь начинается с "Площадей города", которая является самой обоснованной и понятной из всех Историй. Персонажи должны исследовать здание, вычеркнутое из нашей

вселенной, и понимают, что что-то стирает людей и строения из этого плана реальности. "Площади Города" также устанавливают настрой на странности (здания, передвигающиеся скрытыми путями, похожие на большой пазл), который закладывает основу для очень странных событий, которые произойдут позже.

Площади Города → Пропавшие без вести

Куда попадают здания, когда они исчезают? Персонажи не должны понять это в течение первой Истории, но когда они начинают получать слухи, о пропавших людях, они могут обратить внимание на сходство. Они также могут услышать о появлении чего-то, что связано с одним из зданий, которое как они помнят, пропало в истории "Площади Города" (но других появлений не последовало). Когда они приступают к расследованию этих пропавших людей, узнают что подпространство усеяно зданиями всего мира, и некоторые из них им знакомы. Очевидно, что их город не был единственным, стертым с лица земли.

Пропавшие без вести → Сделай Снова

Это трудный переход, потому что от персонажей требуется несколько логических скачков, чтобы они могли взаимодействовать с "магическим диваном" в закусочной. Но вот тут то и вступает "магия" временных перемещений - один из персонажей приходит к себе "из будущего" и рассказывает о закусочной и диване. С другой стороны, персонажи могут находиться на фабрике и видеть, как столовая выскальзывает обратно в их мир. В любом случае, как только они понимают, что могут изменить это прошлое, было бы разумно начать следить за событиями, которые они изменили, ведь только так вы сможете впоследствии создать пересечение их путей.

Сделай Снова → Лунное окно

Нездолго до этого момента в Хронике, персонажи должны быть ознакомлены с Марко Сингом и его культом. По факту интереснее было бы указать в закусочной или на них вокруг закусочной в подпространственной фабрике. Как только они завершили историю "Сделай снова", они слышат о физических и временных аномалиях в любом городе, который вы решите использовать в Истории. Вы можете еще раз использовать прием "таинственный человек рассказывает, что они сделают", но этот инструмент работает только до тех пор, пока игрокам это нравится. Если вы будете использовать его неумело или переборщите, то в лучшем случае получите круглые глаза, а в худшем фразу "ну нахрен этого парня, поехали в Париж".

Если игроки сходят с пути хроники, выбирайте другую Историю и направляйте их к истории "Лунное окно". В любом случае, "Лунное окно" работает более-менее, как написано.

Лунное окно → Путешествие во времени

Обыски офисов НалКона должны дать широкие возможности узнать о докторе Генри Жераре и его работе. Вы можете позволить персонажам увидеть онлайн видео, в котором просят их вернуться назад во времени, но лучше будет, если они найдут это видео на серверах НалКона как часть истории "Лунного Окна". Позже вы можете раскрыть, что Жирар специально оставил это видео для них, потому что знал, что они придут (хорошим в путешествиях во времени является то, что не имеет значения, когда машина времени работает, пока работает). Персонажи могут вернуться во времени, остановить Жерара, а затем узнать что они (в будущем) разработали этот план с Жираром, начиная с их участия в разрушении рельс в "Площадах Города".

Скитальцы

Хроники дорожных приключений могут быть очень веселыми с правильной группой. Путешествие по Миру Тьмы, встречи странных новых существ, знания о

сверхъестественном, и другой различный опыт окружения может быть очень полезным предложением для группы. Этот путь отправляет персонажей в поездку не только по стране, но и по другим версиям США.

Темы

Путешествия в Мире Тьмы далеко не безопасны. Пространства между городами изолированы, неизвестны и опасны (книга правил Мир Тьмы: Полночные Дороги рассматривает это в деталях, как и фантастика "Дорога Евангелия" тоже несет в себе эти элементы истории Бога-Машины). В хронике дорожных приключений игроки всегда чувствуют себя чужими. Они всегда находятся на незнакомой территории, видят вещи, которые не должны были увидеть. Что касается Бога-Машины, он при помощи географии прячет свои странные, едва скрытые части. Персонажи должны быть исследователями, посещая новые места и буквально переворачивая каждый камень на пути в каждой Истории.

Обман в том, что каждая новая локация отличалась от предыдущей. Если вы недостаточно уделяете внимание передвижению, уловить ощущения нового места может быть затруднено. Один из способов обойти это - использовать опыт игроков. Расположите Истории в местах, знакомых им, спросите у них про известные достопримечательности и рестораны. Что-нибудь почитайте в Интернете, но не только об истории этого места, но и о его демографическом, экономическом и культурном статусе. Вам не нужно углубляться в это, достаточно получить несколько деталей, чтобы место казалось реальным.

Последовательность

Проблеск Завораживающей Сложности (стр. 89) → Призрак Машины (стр. 79) → Разбудить Мертвеца (стр. 86) → Город-полюбимый (стр. 73) → Городское странствие (стр. 108)

Прогрессия

Нужно определиться с причиной путешествия группы, это зависит от ее размера и это, наверное, самая сложная часть. "Проблеск Завораживающей Сложности" начинается с всплеска дорожно-транспортных происшествий, поэтому начальная группа персонажей может расследовать эти явления, путешествуя между происшествиями, но, не являясь путешественниками по своей природе. Как только у них будет возможность увидеть странные устройства на фабрике Сумерек и противостоять работникам шестеренок, они все всякого сомнения поймут, что сверхъестественное вполне реально, оно случается на дорогах и это очень странно.

Проблеск Завораживающей Сложности → Призрак Машины

Этот переход возможно будет трудно впарить. Теперь персонажам нужен не только повод для путешествия, но и причина отправиться вместе, расследовать странные истории призраков, вселяющихся в машины. Если они начали первую Историю с расследования паранормальных явлений, то это может быть просто еще одно задание (к примеру, экипаж реалити-шоу, которое посвящено охоте на сверхъестественное может быть превосходным прикрытием для группы охотников на монстров или сектантов Бога-Машины). В любом случае, один из персонажей может иметь личную связь с призраком в Новой Англии и взять остальных персонажей с собой.

Призрак Машины → Разбудить Мертвеца

Зацепка истории "Разбудить Мертвеца" включает в себя убийство одним из персонажей кого-либо. Вы можете начать Историю с несправедливо умершего человека, которого кто-нибудь знает, но такое начало теряет близость игроков к сюжету. Вы можете предложить игроку, который любит игровые сложности, что он убил кого-то, кого не собирался, сумел скрыть факт убийства, ну и теперь мертвые не остаются мертвыми. Если

возможно, пускай это произойдет в начальной истории (возможно персонаж под воздействием вспышки кого-то задавил, но события не развиваются до того, пока не начнется следующая история), это будет идеальной ситуацией для начала истории "Разбудить Мертвеца".

Разбудить Мертвеца → Город-побратим

Между концом "Разбудить мертвеца" и началом "Город-побратим" вам нужно, чтобы они отправились в Сиэтл, История "Город-побратим" является одной из немногих, в которой указана точная локация. К счастью Сиэтлу есть много что предложить, а "Разбудить мертвеца" является хорошим методом пересечь страну из Новой Англии Бога-Машины. "Город-побратим" меньше ориентирован на путешествие, однако персонажи теперь могут переходить между двумя версиями одного города. Если возможно, стоит сделать несколько игроков персонажами Старого Сиэтла и пусть они подумают, как их персонажи могли развиваться в альтернативной версии этого же пути хроники. В конце истории нужно убедиться, что все персонажи находятся на одной стороне "барьера", и не имеет значения на какой именно стороне.

Город-побратим → Городское странствие

Неважно как персонажи разрешили ситуацию "Город-побратима", может появиться феномен "гороδοхождения". Вы даже можете представить его ранее, может быть, позволив персонажам "гороδοхождение" между локациями в течение хроники (если персонажи посчитают эту способность случайностью, это поможет поддержать тон истории "Разбудить Мертвеца", см. врезку на стр. 86). С этого момента персонажи путешествуют не только по шоссе и дорогам США. Они ходят по концептуальным дорогам, путешествуя не просто между городами, а между идеями городов. К сожалению, они не единственные, кто использует эти дороги. Их битва с кошмарными существами является кульминацией хроники, и символизирует свободу путешествий.

Пример локации: Кливленд

Мы включили пример окружения, который объединяет проработанные элементы. Игрокам и Рассказчику рекомендуется просмотреть этот раздел, чтобы увидеть, как кусочки складываются в цельную картину. Давайте предположим, что Рассказчик взял путь хроники "Ярость против Бога-Машины". Этот путь начинается с Веллингтонской школы для одаренных детей, а игроки все собираются играть сотрудниками школы. Они хотят потратить некоторое время в течение хроники, работая с внешними элементами (и Рассказчик понимает, что он может использовать это для настройки событий в следующей Истории, "Квартал №300").

Сеть

- ❖ Доктор Лорен Уиллис, антрополог. Ей около 50 лет, седые волосы, прическа каре. Она бросает разочарованные взгляды на студентов из под очков без оправы. Доктор Уиллис некогда была главой департамента колледжа по антропологии и специализировалась на погребальных обрядах ранних американских поселенцев, но пропустила срок пребывания и устроилась на работу в Веллингтоне. Она горько сожалеет об этом.
- ❖ Джимми Ван Амстел ака «нервный», хакер. Джимми, или нервный, как его знают в Интернете, член общества Анонимусы. Его худой, ерзающий кент, обычно одет в нердовскую футболку, шорты, сандалии или его неряшливые тапки в виде кролика. Пустые банки энергетических напитков валяются забытыми и заброшенными по всей квартире, рядом лежат остатки контейнеров от заказной еды и заплесневелые коробки из под пиццы.

- ❖ Оффицер Брендан О'нил, полицейский. Брендан будто сошел с постера про полицейских. Его бицепсы растягивают синий материал мундира, его темные волосы коротко подстрижены и он бежит марафоны ради удовольствия. Идущий вразрез с ирландским стереотипом полицейских, Брендан сдержанный, вежливый и заботливый. Никто бы не удивился, узнав, что он был Игл Скаутом. Брендан планирует стать детективом раньше, чем ему исполнится 30 лет.
- ❖ Дорис Литл, бухгалтер. Дорис приятная пухлая дама в районе 30 лет, и она любит цифры немногим больше, чем поговорить. Она завяжет разговор с кем угодно в любое время, на любую тему, она обладает достаточной харизмой, чтобы большинство людей были рады поговорить с ней. Дорис работает в транснациональной корпорации и из-за ее любви поболтать, почти каждый знает слухи про всех, кто работает в корпорации (ее корпорация возможно спонсирует "Законопроект 279", что позволит вам возможность предзнаменовать это событие).
- ❖ Зебидиа Хаб, лидер Культа Колеса. Зебидиа начал жизнь с имени Василис Кокинос, единственный ребенок в семье греческих иммигрантов. После получения позиции лидера культа, он взял имя Зебидиа, чтобы дистанцироваться от своей прошлой жизни, а также фамилию Хаб как почетную. Когда он не занят, делая вид что является страховым агентом Рыцарей Колумба, Зебидиа предпочитает одевать консервативного кроя костюм, одевает на шею символ Совершенного Круга, сделанного из железа. В зависимости от происходящих событий, Зебидиа может быть хорошим выбором для хранения сундучка, который ведет к "Невидимой Цитадели".

Окружение

Дом Бейкеров

Дом Бейкеров это разваливающийся двухэтажный дом в стиле барокко второй империи, который был построен на восточной стороне Кливленда Флорид Бейкером в 1861 году. Бейкер был одним из первых инвесторов верфей Кливленда и сделал свое состояние, когда продал свою компанию консорциуму и вложил прибыль в другие местные предприятия. К сожалению, Бейкер потерял основную массу своих денег во время Паники в 1973 году.

Все, что произошло далее, только предположения. Некоторые слухи утверждают, что Бейкер сошел с ума при мысли о жизни в нищете, и убил свою семью, прежде чем убить себя. Другие слухи предполагают, что смерть возникла в результате ограбления. В любом случае, дом прошел через целый ряд владельцев, и ни один из них не оставался в доме надолго, все утверждали что у этого места был "нечистый воздух".

Канадский инвестор купил Дом Бейкера в 1950 году и, по-видимому, забыл об этом. Как будто дом был раком, заражающим все вокруг, соседние дома тоже приходили в упадок. Неудивительно, что кровавая история и слухи о доме широко распространились за несколько десятилетий.

Ассамблея Рыцарей Колумба

Здание Ассамблеи Рыцарей Колумба находится в нескольких кварталах к западу от богатого района города Голд Кост. Греческие колонны в стиле возрождения поддерживают купол, который накрывает здание. Судя по всему, это здание является еще одним клубом Рыцарей Колумба. Гораздо менее известен тот факт, что католический фасад только скрывает существование Культа Колеса.

Зебидиа Хаб возглавляет культ. Его цели не слишком отличаются от других сектантских организаций, но используют другую методологию. Они планируют перестроить Кливленд подталкивая Бога-Машину тайными математическими формулами и заклинаниями. То, что пало, может подняться вновь.

Для членов и тех, кто в курсе, Зебидиа готов (за благотворительное пожертвование) обеспечивать святое масло. Это вещество, якобы благословленное Богом-Машиной, имеет

вид и запах отработанного масла из двигателя. Согласно словам Забидиа, после втирания масло позволяет видеть работу машины в течение короткого периода.

Люмен

Расположенный в центре города Кливленд, Люмен является ночным клубом для сцены партии. Некоторые люди описывают клуб как постоянный рейв. Стучащая музыка, мигающие огни и рейверские «колеса» задают тон. В баре можно заказать обычные алкогольные радости, смешанные с энергетическими напитками и даже бутылку абсента. По углам расположены укромные комнатки для частных лиц и VIP персон, в них музыка почти не слышна и можно поговорить. Если это возможно, то Празднолюбы должны заявить о себе в течение первых двух Историй, чтобы персонажи могли найти их позже, в истории "Это Ад".

Корпорация Универсальная Сталь

Универсальная Сталь была основана и управляется как Эри Сталь в течение уже почти 50 лет, прежде чем настали тяжелые времена "Пояса Ржавчины". Приобретенная Германской корпорацией в 1980 году, компания стала домашним офисом Северо-Американского отделения в девяностых годах. Корпорация производит стальную продукцию для ряда различных отраслей промышленности и благодаря этому разнообразию, не так сильно пострадала, как другие предприятия в 2008 году.

В Кливленде располагаются два литейных цеха, административное здание и несколько складов, все скрыто за забором из колючей проволоки. Комплекс расположен на бетонном берегу Реки Кьяхога, в пределах видимости от центра города. Если вы посетите завод в течение рабочего дня, вы услышите хихикающий голос Дорис Литл.

Что можно спрятать внутри деталей из расплавленной стали? Да что угодно. Дорис заметила значительные ничем не объяснимые доходы в бухгалтерских документах. Она считает, что Универсальная Сталь работает на мафию, но компания не настолько специализирована.

Врезка

21 июня 2012 года

Дорогой Мр. Телем,

Спасибо за ваш добрый ответ. Я должен признать, однако, что моя основная мотивация для моих исследований не является ни альтруизмом, ни стремлением к знаниям, а просто погоней за прибылью.

Это вас шокирует?

Я не думаю, что тут есть чего стыдиться. В конце концов, разве не на этой системе основано наше общество? Надо принять это, принять честно, хотя честность редко когда бывает лучше политикой (особенно когда дело доходит до экономической политики), это поможет нам спать по ночам. Однажды я встретил человека, который в беседе со мной сравнивал успех капиталистической системы с успехом СПИДа в Африке, он считал, что успех не измеряется моральными ценностями. Он ошибался. Капитализм это машина, которая управляет нашим миром, и как машина, он эффективен, без раздумий о морали, он не обращает внимания, кто стоит на его пути, ибо это просто машина. И Капитализм это Бог. В частности это мой бог, и этот Бог-Машина действительно заслуживает человеческого поклонения. Однажды служитель церкви назовет его Маммоном. Он покажет, как они были умны, что предупреждали об истинном Боге-Машине, в то время как сами поклонялись ему, потому что обнаружили простой факт - знание природы Бога-Машины дает вам огромное богатство, в мире, где монета является королем, это сила.

И это тоже вас шокирует?

Это не важно. Возможно, до того как появились люди, Бога-Машины не существовало. Или быть может, он создал людей так, чтобы Благословленная Монета пришла в наше бытие. Это, как я уже сказал, не важно. То, что вам нужно знать, это не теории.

Я читал де Селби "Другие Ночи" и было похоже, что кто-то засунул ключ в мой лоб,

провернул, что-то открыл с моем мозгу, и я смог увидеть это. Если вы наткнетесь на дверь, за которой будет ждать работа Бога-Машины, вы можете стать богатым.

Я всегда поклонялся ему. Раньше я этого не понимал; я работаю в его церкви, на его этаже, покупаю и продаю без всякой причины, кроме как акта покупки и продажи, создавая прибыль из воздуха, это самая истинная алхимия - воображаемые цифры покупают настоящие вещи.

И я включил мой Айпэд сегодня утром, во время проверок цифр я смогу увидеть узоры и звуки, и цифры заговорили со мной. Я вбил цифры в гугл и создал айпи-адрес. С айпи-адреса я сделал гиперссылку, а по гиперссылке я могу рассказать историю. Я вышел из этажа магазинов и преобразился. Голос Бога-Машины сказал мне, что я буду вознагражден, и сказал «Найди Меня и Прибыль».

У меня на работе, в моей команде, есть человек, который делает все, что я скажу, потому что его работа уже запущена. Я дал команду создавать цифры для меня. Он даже не знает, что он делает.

Я буду богатым.

С уважением,
Стивер Эшер.

Все теневые стороны пользуются этими неофициальными услугами компании. Если вы знаете к кому обратиться (Дорис вероятно расскажет вам), сможете также воспользоваться размещением контрабанды в телах деталей.

Университет Кейс Вестерн Резерв

Кейс Вестерн является уважаемым университетом, расположенным на восточной стороне Кливленда. Он может похвастаться симфоническим оркестром, двумя музеями (искусства и науки), он примыкает к Парку Рокфеллера и находится в паре минут ходьбы от Маленькой Италии. Офис доктора Лорен Уиллис скрывается в здании Мемориала Матери. После событий в Веллингтоне она может попытаться обратно получить свое место в Университете, может быть персонажи захотят ей помочь?

Целая система туннелей проходит под Кейс Вестерном и Парком Рокфеллера. Входы в этот лабиринт могут быть найдены и по всему университету, и среди пейзажей парка. Как ни странно, некоторые части туннелей кажутся современнее, чем другие. В туннелях часто слышат звуки рабочих машин, но сложно сказать, что их производит.

Скользкими, дрожащими пальцами, Мариса вытащила последний рыболовный крючок из своей руки и поднялась на ноги. Ее ИСТЯЗАТЕЛИ, создания и Ада и Рая притихли.

У Линды дела были еще хуже, со всеми этими крючками и осколками стекол. "Мы зашли так далеко". Она закашлялась, и кровь окрасила ее губы. Некоторые ОСКОЛКИ стекла прошли насквозь ее желудок. "Дверь вон там". "Она потеряла из виду палец, который указывал на дверь".

"Ты выбираешь Рай или АД?" Марисса поперхнулась словами. "Я хочу знать, куда я должна стремиться, когда это все закончится".

"Никуда". Линда трясла головой, дрожа от усилий. "Мы наигрались. МЫ ИГРАЛИ ДОСТАТОЧНО. Пришло время вам обоим оставить нас в покое". Она снова закашлялась; она не будет это делать в третий раз.

Мариса опустилась на колени рядом с ней, кровь и пот смывался слезами. "Хорошо. Это хороший выбор. Я сделала свой выбор". Она наклонилась, поцеловала Линду, и услышала ее последний выдох. Пальцы умершей женщины расслабились и выронили КЛЮЧ. Мариса взяла его, слезы все еще текли по лицу, и поднялась. Оглядевшись, она смогла увидеть, как работает Бог. Она видела его порядок, работающий как СОВРШЕННЫЕ ЧАСЫ, идеальная какофония его контроля. Она потеряла все, всех и даже Линду, в результате этой войны.

"Открой дверь. Впусти нас." Празднолюб был высокий, красивый, на его теле не было кожи, он предстал в позе середины оргазма. Она вздрогнула от его тычка и почуяла запах влажного, безумного секса.

"Закрой дверь, держись от них подальше и ты никогда не почувствуешь эту боль или какую другую". Ангел, как они себя называют, стоял по другую сторону двери. Он мог убивать тысячи людей своим сиянием. Он мог использовать приказ Бога и задушить всю культуру в течение нескольких недель. "Преклонись перед волей нашего Бога и познай вечный свет".

"Ты существо ПЛОТИ И ЧУВСТВ. Удовольствия и радости" Вы были созданы свободными, но вы никогда не будете такими под их гнетом", празднующий стонал, проговаривая это. На мгновение ей показалось, что звук был похож на последний вздох Линды. Желудок Мариссы сжался.

"Что если я ЗАПРУ дверь?" Она прокричала - она должна была кричать. Рокошующий, металлический шум работы Бога усилился до оглушающего уровня.

"Что?" Прошипел празднолюб.

Голос Ангела звучал ясно, как звенящие колокола. "НЕ БУДЬ НЕЛЕПЫМ, ЧЕЛОВЕК. ДЕЛАЙ, КАК ТЕБЕ ВЕЛЯТ".

Это мой выбор! Вы оба говорили мне об этом! Скажите, что случится, если я закрою дверь!" Обе сущности отпрянули.

"Ты никогда не достигнешь своего истинного потенциала" Прошипел празднолюб.

"Ты будешь жить без ИСТИННОГО ОЗАРЕНИЯ, всегда во тьме хаоса. Мир без порядка!"

Мариса закрыла свои глаза, чтобы не видеть их криков протеста и насмешек, и вставила ключ в замочную скважину. Когда он щелкнул, звук показался тяжелым и приятным, комната погрузилась в ТИШИНУ.

Глава вторая, Истории Бога-Машины.

Мне помогли увидеть, что там за облаками, оно окружало меня, оно было живое, руководящее, умное, с благими целями: вознесения, восстановления и искупления жителей этой земли.

- Джон Мюррей Спир, изобретатель Мессии с подпиткой электричеством

Эта глава содержит 20 сценариев, связанных с Богом-Машиной. Эти Истории подходят для одноразовой игры или в качестве строительных блоков в длинных хрониках, описанных в Первой Главе.

Хроники делятся по уровням, как описано в Первой Главе. Используйте локальные истории, чтобы подвести игроков к тайнам Бога-Машины. Вводите региональные Истории, чтобы вытащить персонажей из их зоны комфорта, чтобы они увидели более цельную картину. Швырните персонажей в глобальную Историю, чтобы показать влияние Бога-Машины. И, наконец, вводите космическую Историю, которая грозит изменить Мир Тьмы, каким мы его знаем, навсегда.

Каждая История представлена так, как будто с нее начинается хроника. Таким образом, несмотря на описанные в Первой главе пути хроники, повествующие о переходе из одной истории к другой, Истории, представленные здесь подразумевают, что вы именно с нее и начнете. Например, в пути "Время и Пространство", история "Площадей Города" переходит в историю "Пропавшие без вести". Но здесь, история "Пропавшие без вести" представляется так, как будто вы с нее начали. Это позволяет Рассказчику расположить Истории в любом порядке, в каком он хочет, чтобы создать свою версию хроник Бога-Машины. Они написаны так, чтобы быть независимыми друг от друга, хотя и могут переходить одна в другую.

Каждая история имеет следующий формат:

Краткое Введение, которое вы можете использовать для ввода игроков в курс дела хроники, как слоган, который появляется на постере при выходе фильма.

Инфраструктура вашего окружения. Показывает, откуда у происходящего растут ноги и как все меняется. Этот раздел делает жесткий акцент на том, что вам нужно знать для начала хроники. Он также говорит о том, какие инфраструктуры задействует Бог-Машина и во что в основном оно выливается (см. стр. 35).

Взаимозаменяемые Части помогает игрокам сделать подходящих персонажей, чтобы получить максимальную отдачу от Истории. Этот раздел помогает крепче связать персонажей и ваш мир. Он включает в себя архетипы персонажей и вещи, которых следует избегать.

Чертежи дают представление о том, что произойдет, если все пойдет по плану Бога-Машины. Когда дела выходят боком, благодаря вмешательству персонажей, вернитесь к этому разделу, чтобы понять представление о том, чего хотели достичь Бог-Машина и его агенты.

Штыри позволяют взглянуть на то, как проявляет себя Бог-Машина. Раздел показывает, где и как проглядывается истинная природа Бога-Машины. Что более важно, в этом разделе рассматриваются страшные агенты Бога-Машины, как они выглядят и что им нужно.

Методы дают вам идеи, как персонажи будут взаимодействовать с Историями на механическом уровне. Этот раздел включает в себя несколько Навыков персонажей, которые можно будет использовать в течение истории, а также два предложенных Преимущества, которые могут рассмотреть игроки при создании персонажа.

Эскалация рассматривает, что будет происходить далее. Победа или поражение, в данном разделе рассматривается, как результат может повлиять на дальнейшую сюжетную цепочку и возможно затронет более крупные и драматические ярусы. Этот раздел также содержит подсказки, как эта история может последовать за вашей текущей историей. Обратите внимание, что эти предложения не связаны с путями, описанными в Первой Главе, они просто разбирают разные подходы к хронике Бога-Машины.

Квартал №300.

Квартал, в котором находится клиническая больница, как еще его называют местные

жители - Трехсотый Квартал, не шикарный, но все-таки дом. Как долго вы живете здесь и не замечаете, что люди... просто исчезают?

Инфраструктура

Большие города довольно безопасны для людей субкультур, различных этнических групп, пришлых бездомных людей. Для семей и друзей Квартала №300, теснота это близость. Они делят городской квартал площадью около квадратной мили. Градостроители создали его как квартал для молодых студентов-докторов и медсестер, а также для других работников госпиталя. Ряд прекрасных, многоквартирных домов, построенных на стыке веков, располагаются в центре квартала. Своего рода это город в городе. Местные жители получают свою утреннюю дозу кофеина в независимом кафе на одном углу. Некоторые в В4 работают в книжном магазине на первом этаже. Тут даже есть свой винный погреб, который обслуживает большинство основных продовольственных магазинов.

Владельцы недвижимости до сих пор придерживаются многих правил, принятых в квартале при его создании, поэтому его население примерно на 70% составляет студенты-медики и другие сотрудники больницы. Остальные это в основном пенсионеры и немного малообеспеченных семей. Несмотря на это, здания остаются нетронуты. Прилегающая территория безопасна. Жители довольны.

Это делает исчезновения чем-то очень странным.

Один раз в шесть месяцев, или около того, в трехсотом квартале кто-то пропадет. Иногда это местный житель. Иногда расходятся слухи, что парень, который продавал хот-доги уехал из города. Иногда незнакомцы из соседних кварталов развешивают объявления на телефонных столбах, где говорится, что пропавшего последний раз видели в Квартале №300. "Нет тела, нет преступления", как говорят местные полицейские, которые заняты более опасными участками города.

Правда: Квартал №300 это замысловатая форма Защитной Инфраструктуры. Как уточняет аноним, исчезновения в квартале связаны с регулярными человеческими жертвоприношениями. Смерть человеческого существа выпускает большую духовную энергию, а Бог-Машина собирает эту энергию для дальнейшего использования.

Взаимозаменяемы части

Все персонажи живут в трехсотом квартале. Если они врачи, возможно, они недавно сюда переехали. Может быть, они переехали к пожилым родственникам, чтобы меньше платить за аренду. Может быть, они выросли в суровой, но счастливой семье в этом квартале. Неважно как давно они сюда прибыли, они должны быть знакомы и жить в этом квартале.

Кроме того, хорошо или плохо, персонажи должны быть знакомы с пропавшими без вести. Все персонажи должны иметь какую-либо личную связь с последними исчезновениями. Игроки могут создать эту персону как часть создания персонажа (хороший метод это сделать, посмотреть раздел Сеть в Первой главе). Это не значит, что все персонажи хорошо знают друг друга, но все они ощущают последствия пропажи этого одного человека и считают что кары (или компенсации) от рук полиции не случится. Они могут пытаться его найти из-за любви, чувства справедливости, или просто, чтобы убедиться, что этот человек не вернется и не испортит их начинание (или чтобы убедить всех, что они не виноваты в этом исчезновении), но их участие не должно зависеть от мотивации.

Чертежи

Когда основатели города планировали квартал №300, они немало работали с высоко ценимым и уникальным архитектором по имени Ганс Гофман. Он обещал работать дешево и эффективно, заверил их, что районная больница будет творить чудеса. Квартал не будет наводнен преступниками, не будет никаких признаков бедности, пока жители служат богу-Машине. Он устроил несколько закодированных правил, несколько пособий. Главным образом, ему требуется обещание, что чтобы не происходило в Квартале №300, все останется

в тайне, и ни полиция, ни городские власти не будут вмешиваться. До сих пор это соглашение выполнялось.

Гофман пошел еще дальше. Как только здания были построены, он поговорил с владельцами земли и пообещал им еще больше. Богатство. Комфорт. Длинную жизнь. Мирные арендаторы. Экономическая безопасность. Все, что было необходимо взамен, это кровь. Не их, конечно же.

Один раз в шесть месяцев, землевладельцы должны были найти кого-нибудь в этом квартале, привести его в котельную под общим городским парком и убить его. Что еще хуже, они должны были расписать его кровью стоящие там машины. Машина нужна кровь, чтобы работать. Если они отказывались, результаты были кошмарными.

Каковы бы ни были причины, они согласились, и с тех пор трехсотый квартал был очень удобным и процветающим. Конечно, Гофман не человек, он Ангел в услужении Бога-Машины. Несмотря на то, что Ганс Гофман официально умер от естественных причин много лет назад (по факту, персонажи могут проверить, если им захочется, однако, если они будут копать и найдут его гроб (он содержит только ржавчину и пятна крови), ангел способен вернуться на возвращение защиты квартала).

Штыри

Бога-Машину можно увидеть в мире и спокойствии ложно переданные кварталу. Дети и студенты живут упорядоченной, обычной жизнью. Пожилые наслаждаются легкостью их золотых годов. Даже землевладельцы наслаждаются богатством без экстравагантности. Конечно, иногда напряжение прорывается через знаки Бога-Машины и принимает самые ужасные черты. Местные жители могут вечером во время пробежки увидеть плачущего сидящего на скамейке землевладельца. Все слышали об охраннике, который повесился в подвале здания после очередного исчезновения. В некоторые дни вы не можете покинуть свою квартиру, чтобы не увидеть сотни листовок на столбах с надписью "пропал без вести".

Врезка

29 апреля 1914 года

Рифы.

Дорогой Александр,

Я надеюсь, что у тебя все хорошо. Я до сих пор молюсь за твою безопасность, что делает меня гуманистом или быть может лицемером, но я с легкостью принимаю обвинение: хвастун, лицемер, жертва гордости. Пожалуйста, прости меня. Пожалуйста, прошу тебя, пиши.

Я бросил свой проект. Я знаю, мы обменялись парой гневных слов, и я сожалею об этом, теперь я знаю, что ты был прав. Я обещаю, что никогда не буду говорить об этом, если ты вернешься домой. Ты вся моя семья, которая осталась, и я не могу потерять тебя на войне.

Твой брат

Уильям.

Общая котельная является открытой раной в реальности. Бог-Машина, пульсирующая, живая, шипящая, дымящаяся конструкция открыто существует в этой окровавленной комнате. Котельная является Штырем, и землевладельцы пойдут на многое, чтобы держать посторонних от нее подальше.

В кульминационный момент хроники, персонажи во время столкновения в бойлерной с землевладельцами, могут также встретиться с Архитектором (его черты содержатся в Третьей Главе, стр. 128). Во время столкновения, он предлагает персонажам выбор: попробовать бороться с Богом-Машиной, что подвергнет сотни, а то и тысячи жизней людей опасности, либо работать на Него. Это всего лишь одно убийство раз в шесть месяцев, и персонажи имеют право выбирать жертву. Сколько жестоких преступников, мужей, избивающих своих жен, насильников, наркоманов и прочих можно было убрать из города? Или быть может, у них есть враги, с которыми теперь можно расправиться быстро и чисто. В конце концов, Бог-Машина не оставляет доказательств.

Если интересно, что произойдет, если персонажи победят ангела и уничтожат котельную (обрушат часть улицы или просто замуруют ее снаружи), мы можем сказать, что Бог-Машина не будет угнетать жителей квартала и для них не будет никаких последствий кроме восстановленных уровней безработицы и преступности. Бог-машина использует эту область просто для поставки избыточной энергии. Было бы неэффективно тратить энергию на его уничтожение (особенно, если он может оставить нетронутыми инфраструктуры и возобновить принесение жертв, как только персонажи умрут или переедут).

Методы

Оккультизм: Вы только сейчас начинаете понимать потенциально оккультную природу архитектурных деталей по всему кварталу. Потребуется некоторое серьезное исследование, чтобы выяснить, что пытался сделать архитектор. Бросьте Интеллект + Оккультизм, чтобы начать исследовать жуткую правду, скрытую за символизмом.

Политика: Правила распределения зон и законы собственности всегда запутанны и не ясны. Полицейские утверждают, что юридически запрещено исследовать внутренние помещения зданий. Может ли это быть правдой? Вы получили несколько архивных записей мэрии; бросьте Интеллект + Политика, чтобы разобраться в этих ограничениях.

Драка: вы не знаете, что вы такого сказали землевладелице, но она стала кричать, плакать и размахивать руками перед вами. Бросьте Выносливость + Драка, чтобы она не поцарапала вас, пока не успокоится.

Кража: Что бы не происходило, это происходит в котельной. Вам надо попасть туда, не важно как оно заперто. Бросьте Ловкость + Кража, чтобы открыть дверь и увидеть, что вас там ждет.

Коммуникабельность: Слухи ходят рука об руку с пивом и закусками. Вы организовываете вечеринку, чтобы пообщаться. Бросьте Внушительность + Коммуникабельность, чтобы во время вызнания слухов о квартале, этого никто не заметил.

Знание улиц: Когда персонажи обсуждают что делать, помочь Богу-Машине или сопротивляться ему, вы не сможете помочь, однако подумайте о по-настоящему ужасных людях, находящихся там. Нечестные политики, насильники. Вспомните преступников, которые работают на систему и никогда не будут пойманы. Бросьте Интеллект + Знание Улиц, чтобы припомнить список людей, которые на самом деле "имеют такой поворот событий".

Преимущество: Целостная Осведомленность (стр. 163). Врачи могут быть очень высокомерны. Если у пациентов необычайно хорошее здоровье и благополучие, они не будут пристально их изучать. Зачем искать проблемы там, где их нет? Вы несколько за пределами данного мира и баланс здоровья-болезней является чем-то деликатным. Вы знаете, что в квартале что-то не так. Баланса нет, но вы ума не приложите почему. Пока что.

Преимущество: Безопасное Место (стр. 170). Нигде не бывает безопасно, особенно за пределами квартала. Вы потратили много времени на обустройство своего Безопасного Места, только чтобы понять, что опасность никогда не появится, никогда не придет, пока вы спите. Что вы предпримете, чтобы защитить Безопасное Место, когда вы понимаете, что большая часть чего-то, делает его таким безопасным.

Эскалация

Кульминация истории приходит естественным образом, когда персонажи сталкиваются с Архитектором. Его предложение не должно быть легким выбором, и этот выбор должен изменить персонажей навсегда.

Если персонажи выбирают службу Богу-Машине, вы можете продолжить размышления. Как персонажи справляются с этим новоприобретенным долгом? Как они борются с темными делами, которые они должны сделать ради общего блага? Могут ли качественно скрывать правду? Как они выбирают, кто будет жить, а кто умрет? Если они останутся в городе и углубятся в свои оккультные тайны, они могут обнаружить порталы в

города по всему миру (Городское странствие, стр. 108).

Если персонажи решили покинуть город, они остаются вместе? Если обстоятельства, которые снова соберут их в компанию, для преодоления кризиса жизни и смерти? Если один персонаж убивает кого-либо, чтобы накормить Бога-Машину, может быть, он активизирует события Истории "Разбудить Мертвеца (стр. 86).

Сделать снова

Таинственная комната позволяет людям, сожалеющим о своем прошлом дать еще один последний шанс, иногда ужасной ценой.

Инфраструктура

24-часовая закусочная в одном из американских городов подает неплохую еду, и, в общем-то, является заурядным местечком, кроме того, что существует дверь, рядом с уборной, которую большинство людей не видят. Те, кто случайно заметил дверь и попробовал ее открыть понимают, что она заперта, но только если они не видели комнату во сне или уже были в ней.

Правда: закусочная является Инфраструктурой Сокрытия, охраняющая комнату. Комната это одно из устройств, которые использует Бог-Машина, чтобы переписать время. Именно это устройство доступно для обычных людей. Вполне возможно, что эта комната ускользнула от внимания Бога-Машины, или может быть каждая перезапись в этой комнате должно произойти для того, чтобы другие важные события сдвинулись во времени.

Взаимозаменяемые части

Все персонажи должны сожалеть хотя бы об одном своем прошлом действии, такие как глупые замечания, которые испортили собеседование для перспективной работы или одна ночь, которая разрушила союз влюбленных.

Чертежи

Персонаж, живущий в городе и который посещал закусочную, и у которого есть сожаления о прошлом, начинает видеть повторяющийся сон. Во сне он посещает закусочную, говорит с кем-то о своих сожалениях и уходит оттуда, затем просыпается со знанием, что его прошлое может быть иным.

Когда персонаж посещает забегаловку в следующий раз, он видит дверь, которую раньше не замечал. У него появляется желание открыть эту дверь. Внутри находится диван с рваной обивкой, он достаточно велик, чтобы на нем можно было спать. Увидев диван, он становится уверен, что почувствует себя лучше, если подремлет на нем, что собственно и делает. Как только он ложится на этот диван, он засыпает и видит сон о том неприятном инциденте.

Этот сон очень ясный и четкий, персонаж убежден, что действия в этом сне изменят ход инцидента. Он может свободно действовать, полностью помня, что произошло в прошлый раз. Пропустил ли он собеседование, оскорбил ли некое властное лицо, совершил какой-либо необдуманный шаг, приведший к тюрьме - персонаж получает возможность сделать это еще раз. Единственное ограничение - людям отводится не так много времени в прошлом, не как во сне. Если кто-то спит на диване семь часов, то и в прошлом он проводит семь часов, до и после события, которое он хочет изменить. В то же время, если человек слишком пьян, чтобы хоть что-то помнить, либо находится в бессознательном состоянии, это не в счет. Только те люди, которые осознают себя и способны принимать решения способны отправляться назад во времени.

Во сне, персонаж вселяется в тело своего прошлого я, имея те же физические возможности и имущество, которое было в то время. Тем не менее, видящий сон сохраняет все воспоминания, Способности, Ментальные и Социальные атрибуты, а также Преимущества, не влияющие на деньги, ранг или социальные связи. Как только персонаж

совершает необходимые изменения, он пробуждается, помня все события сна. Когда он выходит из комнаты в холл, то получает все новые воспоминания о том, как изменения во время сна повлияли на его жизнь. Все остальные помнят только новый набор событий и физические изменения, случившиеся в этом мире. Только видевший сон помнит предыдущую версию реальности, что он изменил и почему.

Некоторые изменения могут быть значительными: сохранность работы или брака, избавление от тюрьмы. Другие изменения могут быть менее значительны: он совершил изменения во время интервью, но не получил работу - возможно в результате осознания, что ему следует выбрать другую профессию.

Проблема в том, что делать изменения в прошлом может войти в привычку. Многие люди захотят попробовать сделать это еще раз, и смогут. Единственное ограничение - если комната занята, дверь останется закрытой. Если персонаж решит подождать, то увидит другого выходящего, который выглядит ошеломленным, пока приспосабливается к новым воспоминаниям.

Любой, кто использует эту комнату, начинает вспоминать различные ошибки прошлого, и захочет изменить их. Бросьте Решительность + Самообладание, чтобы удержаться от соблазна вернуться в комнату. После первого путешествия, персонажи могут выбирать, какую часть прошлого они будут изменять. Персонажи должны сделать бросок Решительность + Самообладание после каждого путешествия по снам, чтобы избежать использования комнаты. Игроки также вычитают один дайс из этого броска, за каждое путешествие в прошлое, которое они уже совершили.

После своего третьего путешествия в прошлое, персонажи теряют пункт Воли (которая может быть восстановлена за опыт, см. стр. 157). Персонажи теряют один дополнительный пункт Воли за каждые два последующих путешествия в прошлое. Персонажи, которые потеряли пункт Воли за путешествия в прошлое, должны преуспеть в броске Сообразительность + Решимость - (количество пунктов Воли, которые уже потеряны) каждый раз, когда они используют эту комнату. Провал броска означает, что персонаж должен потерять одну из своих значимых социальных связей и уменьшить его видимость. Может быть, он оставил супругу год назад или в прошлом отказался от продвижения по службе на руководящую должность. Преимущества типа Влияния теряются в первую очередь, а затем Союзники, Контакты, Ранг и Слуга.

Как только сила воли сновидца сокращается до единицы, он становится скучным, вялым и заинтересованным только в дальнейшем изменении своего прошлого. Когда сила воли персонажа падает до нуля, он исчезает. Мир изменяется сам по себе, под отсутствие этого персонажа, так что никто, кроме тех, кто использовал комнату, не помнит о нем.

Маленькие или даже средние повреждения дивана восстанавливаются, когда кто-либо заходит в комнату. Тем не менее, уничтожение дивана, или обдирание почти всех обоев и повреждения стен вызовет прекращение существования этой комнаты. За одну минуту комната искажается, начиная быстро и в случайном порядке менять форму и размеры. Если покинуть комнату за это время, ничего не случится. Если кто-либо останется в ней, исчезнет вместе с комнатой и его никто и никогда больше не увидит. Следом за исчезновением комнаты, исчезает и дверь.

Штыри

Тут у нас есть два Штыря - комната и сновидцы. Комната восемь на десять футов, без окон, выглядит, как будто принадлежит этой круглосуточной забегаловке, погрызенный старый диван, торшер 1980-х годов и пара таблиц со ставками. Единственный вход, или выход, закрыт дверью, которая ведет в забегаловку. Под бледно окрашенными и слабо шероховатыми обоями золотисто-синего цвета, стена покрыта рядами связанных металлических символов.

Диван выглядит большим и удивительно удобным, накрытый золотистым покрывалом с немного рваными краями. Тот, кто поднимет подушки, увидит стойки и пружины, как будто

этот диван раскладывается в кровать. Тем не менее, если попытаться его разложить, ничего не получится. Тщательное исследование стоек покажет, что они подключены к сети необычным проводом, который идет в основании дивана. Доступ к остальной части механизма требует разрезания или сдираания тканой основы, покрывающей диван. Внутри находятся странные и бессмысленные массивы резного кварца, костей пальцев человека, завернутые в медную проволоку и целый скелет ворона, связанный серебряным проводом и подключенный к остальным проводам устройства.

Как только персонажи несколько раз воспользуются комнатой и возможно потеряют несколько пунктов Воли, Бош-Машина посылает Ангела Дженн осмотреть это место. Она принимает облик ночной официантки и следит за клиентами. Более подробную информацию о Дженн можно найти в третьей главе (стр. 136).

Методы

Ремесла: Персонажи, которые изучают диван и получают успехи на броске Интеллект + Ремесла, обращают внимание, что стойки дивана не являются частью раскладной кровати. Вместо этого они подключены к странному устройству, который ведет внутрь дивана.

Расследование: Дверь в комнату находится между уборной и дверью в офис менеджера. Успешный бросок Интеллект + Расследование позволяет кому-то заметить, что только два фута пространства между стенами уборной и офисом делает размеры комнаты невозможными.

Кража: Сообразительность + Кража позволяет поместить беспроводную камеру в коридоре рядом с дверью так, что персонаж сможет подсмотреть, кто еще использует эту комнату.

Скрытность: Что снится другим людям? Бросьте Самообладание + Скрытность, чтобы спрятаться в комнате, пока кто-то другой не заснет. Если вы останетесь там и заснете вместе, совершите ли вы путешествие во времени вместе?

Эмпатия: Персонажи, которые один раз уже использовали эту комнату, начинают чувствовать людей, которые тоже ею пользовались. Каждый раз, когда один сновидец видит другого, он делает рефлексивный бросок Интеллект + Эмпатия. Успех означает, что наблюдатель может сказать, что другой человек также использовал комнату. Наблюдатель также получает общее смутное ощущение, какие события изменены в жизни этого сновидца. Если наблюдатель лично знает сновидца, он получает дополнительную информацию.

Знание Улиц: Сновидцы помнят тех, кто исчез из-за слишком частого использования комнаты. Как только сновидец спрашивает обычного человека о пропавшем (о том, кто для них никогда не существовал, как они помнят), сновидец одновременно вспоминает, что исчезнувший человек никогда не существовал в этой реальности. Бросок Сообразительность + Знание Улиц позволяет персонажу узнать и обнаружить других людей, которые говорили о странных событиях, связанных со странной комнатой, изменении своего прошлого и исчезновении людей.

Преимущество: Хорошее управление временем (см. стр. 163). В прошлом, у вас было не так много времени. Эффективное использование времени для вас имеет важное значение.

Преимущество: Истинный друг (см. стр. 172). Если вы облегчите душу, вам кто-нибудь поверит? Изменение прошлого очень рискованно и потенциально вызывает зависимость, было бы полезно поделиться с кем-то произошедшим, если конечно этот кто-то тоже не начнет пользоваться комнатой.

Эскалация

Комнаты типа этой начнут появляться во многих городах. Слухи об этих комнатах начнут появляться в Интернете, как и сообщения о пропавших людях, которых никто не помнит. В зависимости от того, как это прогрессирует, важные кусочки истории, такие как смерть, могут быть изменены, что приведет к истории "Разбудить Мертвеца" (стр. 86). Путешествие во времени (стр. 101) также является естественным продолжением для этой

истории.

Город Побратим

Что-то не так со старым знакомым горизонтом. Вон там здание, которого раньше не было, такси компании, которой не существует, запах экзотической еды, исходящий из библиотеки. Может быть это больше не ваш город? Что вы сделаете, когда ошибки Бога-Машины позволили вам увидеть то, чего не должны были?

Инфраструктура

В 1889 году Сиэтл был сожжен дотла. Новый город построили на углях и пепле старого. Но Бог-Машина не закончил со старым городом, поэтому он позволил существовать старому городу в том же пространстве, в то же время, но города не знают о существовании друг друга.

Это самый обычный день в Сиэтле. Может быть, вы разрабатываете программное обеспечение, или пьете кофе, или кушаете. Ни мелкая морось, ни холод не доберется до вас, и вы довольны зная, что находитесь в одном из самых дальновидных, прогрессивных и интеллектуальных городов в мире, когда...

Это самый обычный день в Старом Сиэтле. Может быть, вы на корабле, играете в азартные игры или находитесь в доке. Ни случайные пираты, ни лживые политики не доберутся до вас, и вы довольны тем, что находитесь в одном из самых захватывающих, авантюрных, свободных духом городов в мире, когда...

Что-то переходит из Сиэтла в Старый Сиэтл или наоборот. Корабль с современными технологиями и пушками пристает к гавани Сиэтла, или старомодные докеры находят сотовый телефон, технологию не выданную в их городе. А персонажи готовы поднять пелену иллюзий между двумя городами.

Правда: Бог-Машина этого не собирался делать, двойственная структура города не является его инфраструктурой. Скорее, Старый Сиэтл является логистической инфраструктурой, поскольку Бог-Машина сохранил его после пожара в качестве эксперимента "а что будет, если...", но два города никогда не были предназначены для слияния. Все попытки Бога-Машины отделить города и убивать людей, которые переместились, наверное, является структурой уничтожения.

Взаимозаменяемые части.

Персонажи игроков должны быть разделены, некоторые живут в настоящем Сиэтле, а некоторые в Старом Сиэтле. До этого времени их жизни были разделены. А сейчас они вошли в жизни друг друга во время, как один город переходит в другой, во время сбой пространства, и это становится проблемой.

Персонажи Сиэтла должны быть точно такими, каких ждешь от жителей современного, либерального, технологичного города.

Персонажи Старого Сиэтла имеют более дикий образ жизни и темперамент. За сотни лет роста, под тщательными махинациями Бога-Машины, он все еще придерживается рамок дикости. Пьяниц и иностранцев до сих пор иногда похищают из баров и продают в рабство. Пираты и экономика, основанная на пиратстве, еще существует, хотя средства массовой информации и политики делают вид, что этого нет. В общем, технологичность низкая, за исключением кораблей и парусов. Старый Сиэтл больше известен за свои либеральные законы и лазейки в них, чем за кофе.

Все персонажи становятся свидетелями событий пересечения городов. Если персонажи вместе видят эти события, это позволит сократить время, но если вы можете потратить больше времени, и желаете, чтобы хроника развивалась органично, пусть у каждого персонажа будет свой опыт момента чуда слияния городов. Как только персонажи становятся свидетелями "другого" Сиэтла (с точки зрения данного персонажа), они могут переходить между городами в определенных местах. Это требует Броска Решимость +

Оккультизм (применяется правило работы в команде, см. стр. 134 книги правил Мира Тьмы). Точки перехода появляются случайным образом, но персонажи могут научиться создавать их (см. Методы).

Чертежи

Бог-Машина не планировал столкнуть города друг с другом, и это не часть порядка. В результате, его агенты преследуют в городе две цели: выяснить, почему города сливаются, и уничтожать любого, кто видел доказательства слияния.

Поскольку персонажи приоткрыли завесу между мирами, они скоро понимают, что находятся в списках на уничтожение. История может пойти двумя путями. Персонажи могут броситься на поиски источника медленных поломок и использовать их в качестве рычага давления на Бога-Машину и его агентов, чтобы спасти свои шкуры. Они могут каким-то образом попытаться объединить города и ослабить хватку Бога-Машины на их шеях. Они могут попытаться разделить города, устраняя необходимость присутствия и охоты агентов Бога-Машины, в надежде, что их оставят в покое.

Штыри

У Бога-Машины есть множество агентов и в Старом Сиэтле, и в Новом. Большинство из них - люди, пойманные в ловушки бюрократии города. Однако иногда то, что приходится держать города разделенными, принимает совершенно нечеловеческий облик.

Для примера возьмем Полицейского. Несмотря на возможную путаницу, в материальном мире эти агенты не проявляются в виде полицейских. Полицейские привлекают слишком много внимания. Чаще всего они проявляются как стрит-арт, рисунки на асфальте, скульптуры или другие художественные инсталляции. Они сделаны из самого города, из бетона и кованого железа. Когда грань между городами мельчает, и они переходят друг в друга, Полицейские поднимаются со своих позиций со звуком раздираемого камня и двигаются с удивительной скоростью и жестокостью. Один раз они уже сожгли город для Бога-Машины. Они сделают это снова, если население узнает слишком много правды. Полицейские это ангелы, описанные в Третьей Главе (стр. 139).

Эта история не включает в себя ни одного Штыря, а суть конфликта - слияние городов, не то, что запланировал Бог-Машина. Тем не менее, если персонажи хотят найти способ обратного слияния, они должны найти взаимосвязь между двумя этими городами. Эта точка находится в магазине Старого Сиэтла, который занимается изготовлением и ремонтом шкафов и другой мебели. В Сиэтле эта точка находится в сгоревшем подвале Сиэтловского подземья (сеть подвалов и туннелей появились еще до пожарища, но в течение последующих десятилетий были перестроены).

Отправная точка появляется в виде горшка с кипящим клеем (с этого начался Великий Пожар; горшок закипел и взорвался пламенем). Персонажам в Сиэтле нужно потушить его, в то время как персонажам Старого Сиэтла поджечь его; это действие закончит слияние и снова разделит города. И конечно противоположное действие (Сжигание Сиэтла и сохранение Старого Сиэтла) может закончить слияние (см. Эскалация).

Методы

Компьютер: У вас нет технологий похожих на этот телефон, что вы нашли. Он кажется получает сигнал от источников, которых не существует там, где вы живете. Пока не существует. В этой вещи нет нужды в вашей реальности. И, тем не менее, она может быть полезна. Бросьте Интеллект + Компьютер, чтобы определить, сколько этой новой технологии вы сможете украть.

Оккультизм: завеса между городами порвалась, хотя обычные жители не знают этого. Однако вы можете научиться создавать точки перехода. Потребуется два персонажа, каждый в своей версии Сиэтла, сфокусированные на прохождение между завесой. Бросьте Сообразительность + Оккультизм, если обе стороны добиваются успеха, эта область

получает условие "Точка Перехода" на 12 часов за один успех (сумма обоих бросков).

Вожделение: Неважно из чего изготовлен ваш преследователь, из голубиных перьев, стекла или ярости. Бросьте Ловкость + Вожделение, чтобы провести ваш автомобиль через сеть новых и старых зданий и улиц.

Выживание: Этот город кажется таким знакомым, и в тоже время улицы помечены неправильно, да и кто бы поставил здание на холме типа этого? Бросьте Интеллект + Выживание, чтобы сохранить ваше чувство направления в незнакомой версии города.

Запугивание: Старый Сиэтл наполняет большая неразбериха и жестокость, чем место, откуда вы родом. Если вы не хотите повергаться жесткой дедовщине со стороны докеров, необходимо твердо стоять на своем. Бросьте Внушительность + Запугивание, чтобы они оставили вас в покое.

Знание Улиц: Вы знаете все действующие банды в городе, ну, по крайней мере, вы слышали обо всех. Эти новые парни? Они ведут себя странно, если не сказать больше. Бросьте Интеллект + Знание Улиц, чтобы понять, в чем дело с этими чудными бандитами.

Преимущество: Опытный Наблюдатель (стр. 164). Нужно иметь необычайно зоркий глаз, чтобы видеть тонкие изменения между Старым и Новым Сиэтлом, и вашему персонажу их обнаружить легче, чем обычному человеку. Это часть того, почему вы можете видеть через завесу, только часть.

Преимущество: Паркур (стр. 165). В некоторых местах, таких как пролеты между зданиями, под городом и даже между городами невозможное "нормальное" передвижение. Хотя для вас это не проблема, вы можете добраться до точки перехода буквально по головам остальных.

Эскалация

Эта история может закончиться, когда персонажи выясняют что является причиной слияния городов и как они могут быть окончательно разделены. Или же они могут выбрать для Сиэтла слияние, и тогда город станет странной смесью Нового и Старого. Как это повлияет на хронику – зависит от вас, может быть, мир сместился, и любые изменения, которые были сделаны, уже всегда были, отсылая к магически-реалистичной истории "Разбудить Мертвеца" (стр. 86). Или может быть персонажи оказались вне времени, что ведет нас к историям "Путешествие во времени" (стр. 101) и Сделай Снова (стр. 71).

Кроме этого, может быть персонажи могут только стабилизировать вещи; вместо погони, их отношения с Полицейскими становятся больше похожи на серию краж, так как персонажи живут в обоих городах, скользят с одной стороны на другую в своих собственных интересах и решают надежды Бога-Машины и его агентов.

Возможно, они отправятся на поиски других Городов Побратимов по всему миру, занимаясь кражами и приключениями, или чтобы остановить катастрофические столкновения городов от Рима до Дубая. Это может вести к истории "Городское странствие" (стр. 108). Если бог-Машина посчитает персонажей нарушителями спокойствия, он, возможно, потащит их к историям "Законопроект 279" (стр. 96) или "Зачем Нужно Добро" (стр. 105).

Площади города

Однажды ночь, в полночь, несколько зданий города начинают передвигаться невообразимым способом, правда, непродолжительное время. В конце этого передвижения, последнеедвигающееся здание исчезает. И мало кто замечает это передвижение, как и то, что здания находятся не на своих местах, а некоторые даже пропадают.

Инфраструктура

Эта история может происходить в любом городе мира. Каждую ночь, дюжина или больше зданий одного района двигаются и перестраиваются. Это движение начинается в полночь, а в следующие сутки на одну минуту позже, т.е. в 00:01 и так на протяжении пяти

ночей до 00:05. Это может показаться невозможным, но здания передвигаются как отдельный элемент, а улицы и тротуары огибают их искривляясь. Здания двигаются парами параллельно друг другу вдоль улиц, со скоростью пешехода. Любой наблюдатель, находящийся неподалеку может довольно четко увидеть происходящее, а также заметить, что за пять минут до начала движения и через пять после, на улице нет никого из людей в радиусе полумили.

Движение никогда не происходит по прямой. Оно очень похоже на двумерную головоломку, где одно здание движется на юг три квартала, затем другое ближайшее движется на запад два квартала, позволяя третьему зданию занять место первого (как наши пятнашки - прим. пер.). Это движение занимает около 10 минут, здание сделавшее последний ход исчезает. Здание и все, кто находятся внутри, стираются из этой реальности. Номера в телефонных книгах, сотовые телефоны, записи адресов, лицензии на ведение бизнеса, налоговые учетные записи, медицинские полюсы, все исчезает. Никто не помнит, что все было по-другому, ну может быть несколькими людям, кто сильно любили пропавших в течение пары недель будет очень грустно и одиноко. Единственные люди, которые замечают пропажу, это свидетели движения зданий.

Правда: Пути, которые позволяют кварталам двигаться (описано ниже) являются логистической инфраструктурой. Улицы над ними и прилегающие к ним зоны, которые не допускают сюда людей - инфраструктура сокрытия. Стирание зданий из реальности является структурой уничтожения.

Взаимозаменяемые части

Персонажи этой истории должны быть за пределами превратностей судьбы существования этого города. Кто-то может быть приезжим, который ищет работу или хочет именно в этом месте написать роман. Другой может быть, приехал сюда на временную работу, с которой он ездит по всем городам, а кто-то может быть бродягой. Все что требуется - чтобы у персонажей не было стабильных рабочих мест, но была склонность иногда ложиться за полночь.

Чертежи

Каждую ночь исчезает здание, и большинство из этих зданий являются жилыми. Никто не помнит об исчезнувших людях, кроме нескольких человек, которые не смогли попасть внутрь в полночь и нескольких людей с серьезными психическими заболеваниями. Все эти люди помнят, что и офисное здание, и тот жилой дом исчезли, как многие другие. Несколько сотен человек были стерты из реальности.

Люди, которые видели и слышали движения зданий, становятся все более рассинхронизированными относительно окружающего мира, так как они помнят все возрастающее количество людей, зданий, ресторанов и магазинов, которых никто не помнит. Иногда первым признаком человека, который заметил отсутствие здания, является упоминание им какого-либо магазина или ресторана, на что в ответ он получает удивленные взгляды. Эти упоминания заставляют сторониться его другими людьми. Если персонажи оказались не в состоянии предотвратить перемещения зданий, через несколько недель они увидят, что большинство их близких людей превратилось просто в знакомых.

Штыри

Персонажи оказываются на улице в ночь, когда здания начинают двигаться. Каждый человек в городе чувствует сильное желание зайти в здание за несколько минут до того, как они начинают двигаться, но иногда кто-то не может попасть домой, теряет ключи или плутает по дорогам от магазина. Каждый персонаж чувствует желание срочно вернуться домой (или в магазин, офис или другое здание, где они планировали быть около полуночи), с максимальной возможной скоростью, но по каким-то причинам им это не удается.

Пока они находятся снаружи, персонажи слышат странные звуки катящихся камней,

это звук движения зданий. На следующий день, работа, на которой временно работал приезжий, исчезает, или магазин, где бездомный обычно покупал себе еду, тоже пропадает, вместе со всеми, кто был внутри. И никто этого не замечает. В самом деле, карты и Интернет ясно показывают, что здания никогда и не было, хотя персонажи помнят о нем. Следующей ночью, персонажи которые живут в той же части города, выглядывают в окна и видят, что близлежащие здания двигаются.

Если, по крайней мере, три человека смотрят на последнее здание - оно не исчезает, оно просто двигается до последнего расположения и останавливается. Однако все люди должны хорошо видеть здание и быть не меньше, чем в 100 ярдах от него. Это здание не исчезло, но в следующую ночь, здания,двигающиеся в другой части города, могут исчезнуть по старому принципу. Способом наблюдения можно сохранять здания от исчезновения, но для этого требуется ночные дежурства в местах движения зданий.

Существует еще один способ остановить здания, но для этого персонажам придется искать ответы под городом. Как и большинство городов, этот город имеет ливневую канализацию, систему коридоров и туннелей под улицами. Те, кто получит доступ к туннелям и посмотрит на передвигающиеся здания, заметит что рельсы, по которым двигаются здания, четко видны на потолке этих туннелей, даже если здание не двигается.

На поверхности эти рельсы пропадают из-за того, что асфальт перемещается, чтобы их прикрыть. Они остаются под поверхностью, скрытые от глаз. Если кто-то разрежет их, приварит стальные пруты или иным способом отключит или разрушит эти рельсы, они навсегда перестают действовать. Разрез рельсов или приварка арматурины вызывает крен и скрежет здания, что запрещает некоторым другим зданиям передвигаться. Более обширные повреждения замедляют процесс, и требуется две ночи, чтобы здание, которое должно исчезнуть, дошло до своего расположения. Поломка этих рельсов во всех точках города заставляет здания прекратить свои перемещения и пропадает угроза исчезновения этих зданий.

Если персонажи начинают разрушать рельсы или иным способом останавливают процесс, на следующий день их посещает Офицер Стрейт. Это Ангел в форме дорожного полицейского. Он не может покинуть улицы, но пытается остановить персонажей от разрыва рельсов или иных изменений Площадей Города. Более подробную информацию об Офицере Стрейте можно найти в третьей главе (стр. 139).

Методы

Ремесла: Персонажи, изучающие пути, по которым двигаются здания, при успешном броске Сообразительность + Ремесла, могут догадаться, что эти пути могут как-то быть видимыми в туннелях под городом. Бросок Интеллект + Ремесла помогает персонажам понять, как навсегда попортить эти рельсы.

Расследование: Каждую ночь здания в разных частях города движутся. Все эти передвижения происходят по сложной, но понятной схеме. После наблюдения перемещений в течение хотя бы трех ночей, персонажи могут сделать проверку Интеллект + Расследование с -2, чтобы определить следующий район. Вторая успешная проверка подскажет, какое здание должно исчезнуть. Исключительный успех в любом броске позволит персонажу полностью понять модель движения и предсказать, как будут двигаться и исчезать здания в течение нескольких недель.

Вожделение: Персонажи, которые слышали грохот начинающих движения зданий, могут проехать по этой зоне до того, как здания перестают перемещаться, бросаем Сообразительность + Вожделение.

Выживание: Персонаж, идущий по подземным туннелям, может сделать проверку Сообразительность + Выживание, чтобы точно найти местоположение здания или ряда зданий.

Убеждение: Манипулирование + Убеждение позволит персонажу убедить людей эвакуироваться из здания, которое должно исчезнуть. Персонажи должны это сделать до того,

как здание начало двигаться. После того как здание начало двигаться, никто не сможет ни войти, ни выйти.

Обман: Персонажи могут бросить проверку Внутренность + Обман, чтобы успешно выдать себя за работников службы экстренной помощи и эвакуировать жителей.

Преимущество: Разрушитель (стр. 164). Персонажи, ловко обращающиеся с взрывчаткой, с легкостью разрушают системы рельс.

Преимущество: Чувствительность к предзнаменованиям (стр. 173). Когда персонажи видят здание, которое исчезнет в эту ночь, любой, кто получает видения или подсказки будущего делает рефлексивный бросок Сообразительность + Оккультизм, чтобы определить какое именно здание исчезнет.

Эскалация

Если персонажам удастся разрушить рельсы и избежать внимания Офицера Стрейта, они спасают город от потерь зданий и людей, по крайней мере, на какое-то время. Бог-Машина может принять решение попытаться восстановить это Инфраструктуру, но это займет слишком много времени и усилий. Если персонажи хотят бдеть, они могут тут остаться и попытаться остановить его.

Конечно, Бог-Машина может избрать другой подход к проблеме, и выбрать альтернативное место для решения своих задач, что подводит персонажей к Историям "Города Побратимы" (стр. 73) или "Пропавшие без вести" (стр. 82).

Веллингтонская Школа Для Одаренных Детей

Дети Веллингтонской Школы особенные, великолепные и странные. Являются ли они причиной странных, а иногда смертельных случаев, которые происходят в школе? Вам, факультету, предстоит это выяснить.

Инфраструктура

Когда государственная система образования в среднем американском городе провалилась, многие школы были выкуплены частными компаниями. Это относится и к Веллингтону, особая школа, которая работала с детьми одновременно проблемными и одаренными, им было скучно в обычной школе, так что они начали вызывать неприятности. Во время приватизации, ЭдуТехКорп уволили весь персонал, избавились от старых компьютерных систем и наняли новых преподавателей и администрацию. Они назвали это "реструктуризацией". Уволенные учителя назвали это "подавление профсоюзного движения".

Некоторое время в школе происходили странные вещи. Газеты сообщали, что некоторые из старых учителей не собираются уходить с работы. Они заперлись в здании, пели песни с ненормативной лексикой и их должны были выгнать оттуда силой. Газеты никогда не упоминали, что именно они пели, как и их видение ситуации. Ни слова о судебном разбирательстве или запрете, они просто исчезли.

Персоналу приказали не обращать внимания на сплетни, предполагая, что дети будут придумывать всякие истории. Они же "проблемные" и будут делать все, что угодно для привлечения внимания, положительного или отрицательного. Странное поведение и в том числе сплетни должны быть доведены до администратора общественного доверия (замена пухлому, добродушному директору). Школьная политика по отношению к учащимся вполне ясна. Убедите их, что все в порядке. Ничего не изменилось. Они в безопасности.

Правда: Как станет очевидно, Веллингтонская школа не является частью инфраструктуры Бога-Машины. На самом деле он не имеет никакой власти и никаких проявлений на территории школы. Таким образом, персонажи игроков в этой истории являются инфраструктурой, причем инфраструктурой ликвидации. Они не понимают этого (по крайней мере, не сразу), но в течение истории должны прийти к пониманию их функций.

Взаимозаменяемые части

Игроки берут на себя роли сотрудников, преподавателей, консультантов, тренеров и возможно даже дворников или другой персонаж как часть поглощения Веллингтона ЕдуТехКорпом. Это может звучать как ограничение при выборе персонажа, но на самом деле это не так. ЕдуТехКорп не заинтересован нанимать лучших учителей за большие деньги. Они ищут, как бы сэкономить. Они гонятся за прибылью и поэтому нанимают тех, кто хоть как-то может справиться с преподаванием. Они называют это "фокусировка на опыте реального мира". Что на самом деле означает "если мы не найдем ничего плохого в вашем прошлом и вы удаленно сможете подтвердить ваш опыт, вы наняты".

Веллингтон всегда сосредоточен на будущей карьере, а также высших учебных заведениях, поэтому имеет функционирующие авто-магазины и металлургические заводы. Ушедшие на пенсию полицейские могут учить старшеклассников на уровне колледжа. Чтобы поддерживать в детях энтузиазм и соревновательный фактор, они могут пригласить в этом семестре преподавателя антропологии, мировых религий, паранормальных исследований и других эзотерических тем.

В общем-то, разумно для одного или всех персонажей играть трудным подростком этой школы, который учится, питается и спит в этих странных стенах. Если у вас есть доступ к книге «Мир Тьмы: Невинные», можно использовать ее для игры настоящим ребенком (в возрасте до 12 лет) в этой школе. Если ученик старше 12 лет, то лучше воспользоваться стандартными правилами создания персонажа.

Чертежи

Конечно все дети особенные, но эти сильнее, чем большинство. По каким-то хитрым обстоятельствам или извитой архитектуре, Бог-Машина не может работать в стенах Веллингтона. В результате дети, выросшие в этой школе никогда не научатся игнорировать правду - сверхъестественное будет для них открытой книгой в течение всей жизни. В игре все ученики этой школы имеют Преимущество: Чувство невидимого в версии хроник Бога-Машины (стр. 175). Если Рассказчик хочет сделать сверхъестественное более явным, они могут быть склонны к проявлению таких психических способностей как Телекинез или Телепатия.

Бог-машина хочет убрать эту помеху. Конечно, уничтоженная группа детей может быть шоком для системы США, к которому Бог-Машина не готов. Кроме этого, Бог-Машина не совсем уверен, что и почему происходит (так как он вообще не может видеть внутри территории школы). Поэтому он решил подойти более тонко. Он отправляет на миссию персонажей, чтобы узнать, что именно делает это место таким уникальным. Бог-Машина надеется, что любая помеха (то есть люди, которые могут видеть его) может быть устранена, либо использована, после того как это слепое пятно будет удалено.

Если персонажи не добудут для Бога-Машины секреты, которые он ищет (или не захотят этого делать), он начинает атаковать школу и учеников. Он не пытается уничтожить место (так как знает, что может произойти из-за этого), а хочет подтолкнуть персонажей к выяснению того, что же такое особенное происходит в Веллингтоне. Бога-Машину не заботит, почему это произошло. Он просто хочет контролировать или уничтожить этот карман, выходящий за пределы его влияния.

Штыри

Персонажи работают в школе, но они отвечают перед ЕдуТехКорпом. Корпорация находит школы-банкроты, получает федеральные деньги и перезапускает школу. Они делают это путем срезания углов и найма неквалифицированных сотрудников, но раз результаты тестов выглядят хорошо, они получают выгоду.

Врезка

29 апреля 1914 года

Дорогой мистер Дорогой,

Мне выпала тяжелая участь, как командиру, с сожалением сообщить Вам, что Ваш брат, Александр Дорогой умер вчера во время сражения с немецкими войсками под Санкт-Жюльеном.

Я надеюсь, некоторым утешением Вам будет знание того, что он, будучи раненым, отдал свой противогаз другому человеку. Лейтенант Дорогой погиб как герой и люди будут оплакивать как уважаемого офицера и хорошего солдата.

С уважением,

Капитан Девид Мерфи

Второе отделение Дублинских Стрелков

Как уже упоминалось, местное отделение ЭдуТехКорпа было взято под влияние Бога-Машины. Штырем является юридический персонал, состоящий из, казалось бы, трех человеческих фигур. Персонажи могли заметить, что при дыхании этих юристов выделяется дым, почти незаметный, но имеющий запах жженого дерева.

Бог-Машина также послал Ангела, чтобы тот передавал сообщения от персонажей. Ангел поставляет школьные принадлежности и утвержденные ЭдуТехКорпом тексты и тесты один раз в неделю. Его имя (если людям будет интересно) Эмиль Рубио, он более подробно описан в третьей главе (стр. 135).

Чтобы подстегнуть персонажей изучать оккультную природу школы, Рубио может решить поспособствовать им. Его атаки на школу и студентов сначала должны быть естественными, от которых можно отмахнуться. Случайную трагическую смерть легко игнорировать. Может быть некоторые ученики шептались о призраках, но персонажи при беглом осмотре не находят их признаков. Возможно, позже они решат, что все-таки имеют дело с призраками и духами. Но призраки, кажется, сделаны из дыма (и выделяют такой же запах как дыхание юристов), а также их "проявление" становится интенсивным в те дни, когда Рубио осуществляет поставки. Целью рассказчика является первичное направление игроков по пути обычного Мира Тьмы, а впоследствии открыть то, что все странности относятся к Богу-Машине.

Методы

Академические знания: Журналистские расследования вызвали в вашей голове очень много вопросов. Может ли оказаться, что ваши методы обучения вредят детям? Педагогика ошибается? Почему им надо промывать мозги, вместо того, чтобы обучить? Бросьте Интеллект + Академическое знание, чтобы узнать больше.

Ремесла: Вы и трое детей оказались в ловушке, загнанные существом с зеркальными глазами и думным тяжелым дыханием. Оглянувшись вокруг, вы понимаете, что находитесь в магазине металла. Бросьте Интеллект + Ремесла, чтобы построить ловушки, которые остановят призрака.

Кража: Правда была вычищена из школьных записей. Все что тут происходит, происходит в школе, но не во всем Веллингтоне. Похоже, надо вломиться в ЭдуТехКорп. Бросьте Ловкость + Кража, чтобы начать свой налет в V&E.

Вооружение: весь в саже и крови, вы стоите в стороне от руин площадки, ваши глаза пересчитывают подростков. Все еще семеро. В следующий раз так вам может не повезти. В следующий раз они должны будут знать, как защитить себя. Бросьте Внушительность + Вооружение чтобы начать обучение.

Эмпатия: Они сказали что дети "проблемные", что обычно означает наращения развития или эмоциональную нестабильность, однако происходит явно не это. Михаил, ученик, приходит в ужас оттого, что он увидел, но не желает говорить об этом с вами или с кем-то еще. Нужно найти путь, чтобы разговорить его. Бросьте Сообразительность + Эмпатия, чтобы найти способ.

Обман: Встреча с директором HR отдела прошла достаточно хорошо, но почему он настаивал на присутствии юриста? Бросьте Сообразительность + Обман, чтобы получить

представление о связи между ними.

Преимущество: Наметанный глаз (стр. 162). Возможно один из персонажей студент или бывший студент. Независимо от причин, этот персонаж также устойчив ко лжи и иллюзиям Бога-Машины. Он будет чувствовать, что что-то не так, что-то происходит неправильно и помогает открыть глаза на это другим персонажам.

Преимущество: Кружок по интересам (стр. 168). Школы являются прекрасным местом встречи для разумов. Продленка после школы в виде клуба почитателей комиксов ужасов, является маленьким шагом к команде оккультных исследователей. Все что нужно, это немножко их подтолкнуть.

Эскалация

Персонажи переходят от простого расследования природы странностей Веллингтона к защите учеников. Они могут потратить свои жизни для обучения учеников к войне, они могут быть уничтожены Богом-Машиной, но во многих отношениях, нет никакого спасения для преподавателей, как только они обнаруживают секреты Веллингтона. Нигде не безопасно.

В этой связи возникает вопрос: что такого особенного в Веллингтоне, что делает его невидимым для Бога-Машины? Ответ на этот вопрос зависит от того, какие планы у рассказчика на эти хроники. Вот три предложения:

Архитектор Веллингтона был поклонником Марко Синга (см. стр. 25) и построил школу как возвеличивание Бога-Машины. Он ошибся, как обнаруживают персонажи в его заметках, спрятанных в отделении стены. Если они исправят его ошибку и предоставят Богу-Машине больше власти в этом месте, какая награда ждет персонажей? Тут можно рассмотреть запуск истории "Лунное Окно" (стр. 84) или "Невидимая Цитадель" (стр. 92).

Возможно Сандра Эндрюс (см. стр. 124) отвечает за слепоту Бога-Машины. По какой-то причине она излучает психическую частоту, которая действует как статика. В Веллингтоне оно становится особо сильным. Бог-Машина, конечно, может ответить на это, послав агентов, чтобы убить Сару, или захватить ее для дальнейшего изучения. Персонажам, возможно, предстоит сделать это. Отсюда возникает история "Пропавшие без вести" (если Сара исчезает в портал, стр. 82) или "Делать Снова" (если они ищут способ, чтобы исправить то, что с ней случилось, стр. 71).

Для истории в космических масштабах, может быть это слепое пятно не единственное? По всему миру он теряет свое влияние и свою власть. Разве это хорошо? Есть ли выход для обреченного мира? Будет ли Бог-Машина размалывать в пыль земли, пытаясь исправить эту проблему? И тут выходим на историю "Это Ад (стр. 103) или "Города Побратимы" (если он пытается вернуться к резервной копии, стр. 73).

Призрак Машины

В маленьких городах Новой Англии есть проблема - что-то заставляет машины ломаться. Маленькие поселения не могут так просто компенсировать поломку светофоров и сотовых телефонов, но жизнь продолжается. Когда лодочные моторы начинают истекать кровью, а привода кричать, похоже, придется сражаться с призраками в машинах.

Инфраструктура

Бог-Машина начал эксперимент вдоль небольших прибрежных городов и деревень Новой Англии. Он каждый день вселяется в механизмы людей. Зачем? Это часть плана, чтобы проверить нашу зависимость от него? Может быть, чтобы увидеть, как мы слабы перед лицом мирового катаклизма? В любом случае, это всего лишь эксперимент, который пока выполняется в малых масштабах. Все эти поселения с низким числом населения находятся на побережье. Это может быть частью плана, но не является прямым объяснением чего-либо. Вода является частью мозаики, но не решением.

Не увязайте в вопросах "почему?", так как вопрос "что?" является главным для

персонажей. Со всей этой машинерией захваченной призраками, будет долгая борьба, прежде чем персонажи смогут докопаться до корня проблемы. Прямо сейчас несколько человек, разбросанные по городам, пытаются применить старые народные средства защиты от призраков. Персонажи могут принять непосредственное участие в сопротивлении, могут возглавить его или может быть попытаются избежать этого, найдя другие решения.

Правда: Тут работает логистическая инфраструктура, под контролем Ангела по имени Черный Натаниэль. Он играет более активную роль, чем многие агенты Бога-Машины, вызывая духов умерших и связывая их с электронным и механическими устройствами.

Взаимозаменяемые части

Персонажи, которые могут путешествовать, идеальны для этой хроники. Персонажам не нужно пересекать всю страну, но им придется пересекать несколько границ штатов, чтобы попасть в те места, где машины выходят из строя. Связи с этими небольшими общинами также могут быть плюсом, так как они могут быть изолированы. Профессиональный рыбак, с родственниками по всему побережью или работник берегового патруля могут найти причину для путешествия и найти свое место в разных сообществах.

Естественно, будучи посторонним, пытаться решить проблему может быть само по себе особым углом зрения при повествовании этой хроники. Входить в доверие и приближаться к людям, пострадавшим от эксперимента Бога-Машины сложно, но иногда человек со стороны может пробить установленные закономерности воздействия.

Чертежи

Бог-Машина запустил в этих городах эксперимент. Как уже упоминалось выше, его причины для эксперимента - только гипотезы и что он хочет и планирует поначалу не важно. Одной из возможностей является то, что он предпочитает чтобы призраки вселялись в физические, легко перемещаемые машины, а не были привязаны к людям или местам, и хочет увидеть, сделает ли это более или менее хаотичным вселение призраков. Другой вариант заключается в том, что Бог-Машина просто нуждается в беспокойных мертвых этих отдаленных городов, чтобы освободить место подо что-то еще (возможно региональную инфраструктуру). Как Рассказчик не принимайте решения, пока это не понадобится, персонажи возможно никогда не обнаружат правду (только если вы не начинаете хронику на глобальном или космическом уровне, но к тому времени персонажи будут иметь достаточное представление о масштабах Бога-машины и ответ "мы никогда на самом деле не поймем" будет вполне жизнеспособен).

Штыри

Духи умерших могут находиться в компьютерах, часах, жерновах и даже освещении. Все вещи, являющиеся сложными машинами, по сути, являются продолжением массивного космического тела Бога-Машины. Рыбак может включить свой телевизор и увидеть мертвые лица тех, кто остались на войне, которые сыплют проклятиями на него. Муж, который позволил своей жене умереть, а не удержал ее, может столкнуться с ее окончательной местью, когда будет вычищать мусоропровод однажды ночью.

Жнецы и Сеятели приносят призраков под прямой контроль Черного Натаниэля (третья глава, стр. 132). Этих ангелов трудно поймать, обычный человек их не видит, только призраков, которых они привязывают. И конечно они работают в паре: Жнец высокий, тощий, механический человек, от которого пахнет ржавчиной и машинным маслом, носит с собой старомодный фонарь, который светится уродливо зеленым светом, в нем он хранит забранные души; Сеятель - приземистая ужасная женщина, сшитая из частей человека.

Методы

Академические знания: Множества могил небольшого местного кладбища были выкопаны. Почему? Это может быть сложно определить. Во первых, надо определить кто

выкапывает и как. Бросьте Интеллект + Академические знания, чтобы разобраться в старых церковных записях и выяснить, чьи останки были потревожены.

Ремесла: Возможно, вы сможете защитить некоторые машины от духов, но процесс деликатный и сложный. Требуются опытные руки. Бросьте Ловкость + Ремесла, чтобы поэкспериментировать с защитой вашего компьютера и не разрушить его хрупкие компоненты.

Вождение: У лодки есть собственный разум, и она унесла вас в море. Возможно, это и не страшно, но вон те облака выглядят устрашающе. Бросьте Силу + Вождение, чтобы бороться против управления призраком лодки достаточно долго, чтобы хватило добраться до суши.

Скрытность: Черный Натаниэль охотится за призраками, если он не может их найти, он сделает их парочку. Бросьте Ловкость + Скрытность, чтобы проскользнуть под бдительным оком Ангела.

Знание животных: Все кошки в городе, да и во всех городах, что вы посетили, ведут себя странно. Бросьте Сообразительность + Знание животных, чтобы выяснить, что является причиной.

Убеждение: Больше чем истории о призраках, Новая Англия любит сборища у городской ратуши. Толпа становится беспокойной и начинает паниковать. Бросьте Внушительность + Убеждение, чтобы успокоить местных жителей, рассказав свою версию истории до того как толпу охватит паника.

Преимущество: Энциклопедические Знания (компьютер) (стр. 162). С концентрацией на технологии и умении обращаться с компьютерами, ваш персонаж может иметь жизненно важное значение, как в открытии природы призраков, так и возврате украденных технологий во время экспериментов Бога-Машины.

Преимущество: Завсегдатай баров (стр. 166). Возможно, вам не требуется приглашение, чтобы войти в бар докеров, но вас ждет холодный прием, если вы не сможете растопить сердца местных жителей.

Эскалация

Вполне возможно, если персонажи будут достаточно хорошо организованы, они смогут доказать, что эксперимент приносит больше проблем чем выгоды, в результате чего Бог-Машина сосредотачивает свое внимание на других вопросах. Но что, если рассеянной горстки техно-экзорцистов недостаточно, чтобы удержать Бога-Машину? Что делать, если эксперимент бога-Машины будет успешен и он решит распространить его? Или этот эксперимент первый этап чего-то более разрушительного (Алая Чума, стр. 97) или захватнического (Проблеск Завораживающей Сложности, стр. 89)?

Ключ

Где-то существует Ключ к Богу-Машине. В прошлый четверг он одновременно убил трех человек в трех разных городах. Как вы поймаете человека, не имея возможности его отследить или доказать его вину? Как остановить Ключ, который может открыть часть Бога?

Инфраструктура

Три отделения полиции сбиты с толку. Местные газеты в трех городах обвиняют полицию в сокрытии внутренних проблем. Как еще объяснить три убийства, выполненных по одному ритуалу, с кровью и другими свидетельствами того, что это сделал один человек, в трех разных городах в одно и тоже время?

Большинство ведомств пытаются спихнуть дела друг на друга. Они хотят рассматривать дело как три отдельных преступления, найти своих плохих парней и забыть про странности как можно скорее. Но из-за того, что дело приняло серьезную огласку и СМИ очень заинтересованы подробностями преступления, загрести мусор под ковер будет не просто.

Убийца оставил насмешливые записки, как и когда он снова убьет, но не сообщает где. Как он говорит "Пространство только для вас является проблемой. Я могу быть где угодно, где захочу. У скольких из вас жена осталась дома? Можете ли вы быть сразу в двух местах, как я?". Также он сказал, что потом напишет в газеты об этом. Он планирует рассказать о "величайшей машине с крутящимися шестеренками, величайшем убийце этого мира".

Правда: Ключ это Уэсли Кот (стр. 125), человек который выпал вне времени после смерти своей жены. Будучи подростком, Кот встретился со своим будущим "я" (который только что начал убивать) и сообщил ему о его судьбе. Он оттачивал свои способности перемещения во времени и пространстве и использовал их для убийств, но только в том будущем, где умерла его жена. У Уэсли есть своя теория о том, кто он такой и зачем все это делает, но правда в том, что он является мобильной инфраструктурой ликвидации. Иногда Ангел по имени Горе доставляет письмо, в котором содержится имя человека, которого нужно убить для Бога-Машины. Все остальное время он убивает просто по своей прихоти.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут быть рекламным трюком. Три департамента решили создать публичную целевую группу, состоящую из детективов всех трех участков для совместной работы и пользования общими ресурсами. Добавьте надзорного агента ФБР, в случае если что-то из федералов решится взяться за это дело и возможно отдел внутренних расследований (это выглядит, как будто полицейские стоят за всем этим беспорядком) и у вас есть все что нужно для напряженной драмы.

Или если зайти с другого бока, персонажи могут взяться за расследование этого дела как гражданские лица. Может быть полицейские связаны с Богом-Машиной на метафорическом уровне, и единственным способом остановить Ключ и его убийства это самим провести журналистское расследование. Может быть, Ключ, заблуждаясь, выбрал часть персонажей в качестве своих жертв и им нужно остановить его, прежде чем Уэсли доберется до них.

Третьей возможностью является то, что персонажи уже пересекались с Богом-Машиной и Ключ напрямую направлен на их уничтожение. Лучше всего эта возможность сработает, если один из персонажей решит пожертвовать своей жизнью, чтобы запустить историю.

В любом случае, пусть игроки выбирают один из трех вариантов. История регионального масштаба, это означает, что города должны быть в одной части мира, но если вы захотите сделать историю глобальной, можно взять города, находящиеся на разных континентах, что будет столь же эффективно.

Чертежи

Он называет себя Ключом, так как считает, что открыл часть Бога и имеет полный доступ к этому аспекту. Он слышит, как работает Бог-Машина. Куда бы ни пошел, он слышит усиленный импульс планов Бога-Машины и жужжащие удары его махинаций. Ключ считает, что он понимает эти планы. Они ему понятны. Если бы он не был идеальной частью идеальной системы, как бы он мог делать то, что делает?

Конечно же, он не совсем понимает, что именно делает и каким образом перемещается во времени и пространстве. Это не имеет значения. Главное, что он это делает. Он знает, что, в конце концов, будет пойман. Он не планирует легко сдаться, но рассчитывает, что его захват оставит ярчайший след в истории. Он будет повышать ставки, расширять границы того, что делает, пока его не поймают или не убьют. Потому как он считает, что Бог-Машина этого желает.

Кот конечно же прав; Бог-Машина хочет этого. Бог-Машина создал Ключ, используя своего рода замкнутый круг - Горе доставляет сообщение для Кота (возраст 30 лет), которое доводит его до безумия, которое толкает его на убийство, которое позволило Горю научить его двигаться во времени, что позволило Коту вернуться назад во времени и научить Кота (возраст 16 лет) преследовать и убивать, что сделало его нестабильным и, следовательно, он

был в состоянии услышать сообщение Горя в возрасте 30 лет... Печальная история Уэсли Кота похожа на загадку про курицу и яйцо и этого достаточно, чтобы достигнуть "переломного момента" (см. стр. 155) для любого персонажа, кто поймет это.

Со своей стороны, Бог-Машина и вовсе не заботится о Коте. Если персонажи убьют его, он создаст еще один Ключ для инфраструктуры ликвидации. Кроме этого он может использовать версию Кота из другого времени (если вы решите, что это не будет раздражать игроков).

Штыри

В этой хронике Бог-Машина является скорее степенью и средством мотивации, нежели чем потенциальным антагонистом. Ужас тут не в сверхъестественных событиях, а в том, что всего один человек может терроризировать город, просто раскрывая то, что он делает и собирается делать и все это подпитано истерией средств массовой информации.

Проявления Бога-Машины могут служить приправой для создания настроения истории: они являются атрибутами, Ключ одержим этим, в конце концов. Он любит металлические детали и шестерни, поэтому смерти могут происходить вблизи крупных промышленных машин или быть использованы в качестве орудия преступления. Напоминайте игрокам, что кровь пахнет ржавчиной и медью. Может быть, персонажи найдут каракули на стенах места преступления, все нарисованные одним и тем же серебряным маркером, но если собрать каракули в единую картинку, они будут напоминать форму ключа.

Методы

Медицина: Следователь всегда составляет удивительный по детальности и подробности доклад. Бросьте Интеллект + Медицина, чтобы разузнать подробности доклада и возможно получить жизненно важные зацепки для проведения расследования.

Политика: Старые файлы, которые вы нашли, сильно отредактированы, возможно, на федеральном уровне. Однако вы отказываетесь верить, что это тупик. Бросьте Интеллект + Политика, чтобы найти место, где могут находиться неотредактированные файлы и что более важно, доступ к ним.

Огнестрельное оружие: Какая неудача, что единственным свидетелем преступления является закрытый и помешанный на оружии человек, сознание которого помутилось оттого, что он увидел этой ночью. Он видит в вас постороннего, возможно, того, кто связан с Ключом. Бросьте Манипулирование + Огнестрельное оружие, чтобы достаточно вспомнить об оружии, суметь войти в контакт и завоевать его доверие.

Кража: Шкафы в офисе начальника детективов закрыты. Вы подозреваете, что эта скрываемая информация связана с Ключом. Бросьте Интеллект + Кража, чтобы лучше спланировать, как заглянуть в эти шкафы.

Экспрессия: Группа репортеров загнала вас в угол. Они хотят получить ответы и детали, которые вы не можете им дать. Если вы их яростно отошлете, будет только хуже. Бросьте Внушительность + Экспрессия, чтобы рассказать им старую информацию на новый лад, и убедить их в том, что они получили что хотели.

Эмпатия: Свойчик Кота был там, когда его сестра умерла, и запомнил, как Кот что-то кричал о "синей комнате". Чтобы вернуться к этим воспоминаниям, вы должны заставить поверить его в то, что вы действуете в интересах его семьи. Бросьте Манипуляцию + Эмпатию чтобы заставить его говорить (в качестве альтернативы можно разрешить ситуацию с правилами по Социальному Маневрированию на стр. 188).

Преимущество: Разум Сумасшедшего (стр. 173). Ты следователь, которого все волнует, с темным облаком над плечом и неловкостью оттого, что вы залезаете в головы психопатов. Вы можете начать понимать, что делает этот парень, и это означает, что вы можете понять, как его остановить.

Преимущество: Ментор (стр. 167). У вас в колледже была профессор, которая открыла для вас многие двери, но самым интересным сейчас является ее работа о "квантовом

бессмертии". Конечно, ее знания и ваше участие привлекают взгляды Ключа, и может быть, она уже находится в списке уничтожения Бога-Машины. Сохраните ей жизнь, пока она вам помогает разобраться в невозможном и невероятном.

Эскалация

Ключ пойман или мертв. И что теперь? Или от него, или из его записей они узнают больше о "Бог-Машине" которым он был одержим. Он повествует о глобальном заговоре. Он говорит о "других частях, таких же, как он", которые работают, убивают и служат Богу-Машине по всей стране, а может быть и по всему миру. Одна из таких частей, по-видимому, планирует обрушить самолет в следующем месяце. Что сделают персонажи? Это может привести к истории "Сделать это снова" (стр. 71) если персонажи пробуют путешествовать во времени, или "Разбудить мертвеца" (стр. 86), если они убивают не того парня, или к "Веллингтонской Школе Одаренных Детей" (стр. 77), если выяснится, что еще один Ключ скрывается там, где Бог-Машина не может его найти.

Пропавшие без вести

Необычайно много людей пропадает на большой территории. Люди регулярно сообщают о том, что слышат крики о помощи, но не могут найти их источник.

Инфраструктура

События начинаются в любом городе, но герои должны пройти через один или несколько штатов в поисках ответов и, в конце концов, оказаться в небольшом городе, который является географическим центром исчезновений. Герои начинают получать вести о пропаже людей (а иногда и домашних животных), крики которых исходили из пустого пространства, которые слышали другие люди. Эти вещи происходят на территории нескольких штатов.

Одно из известных исчезновений, это исчезновение молодого человека на вершине колеса обозрения. Другие посетители утверждали, что весь оставшийся вечер они слышали его крики, когда проходили ту точку. Другим случаем является пропажа собаки в доме, в течение пары дней был слышен только ее лай, но ее нигде не было.

Правда: В этой истории Бог-Машина скрывает свои методы, скрывая механизм создания порталов в неопишемом здании. Как правило, это является инфраструктурой сокрытия, но в данном случае это просто отсутствие инфраструктуры. Здание не "закреплено" в этом мире и многие люди просто игнорируют это здание. Это действительно проблема: так как Бог-Машина не убедился, что порталы вписываются в наш мир, они взаимодействуют с миром разрушительным способом. Возможно, это ускользнуло от внимания Бога-Машины или может, было сделано преднамеренно, решение лежит на Рассказчике и его планах на эту историю.

Взаимозаменяемые части

Почти любые персонажи могут участвовать в этом приключении, но они нуждаются в достаточных средствах и автомобиле, чтобы путешествовать несколько сотен миль. По крайней мере, один персонаж должен иметь достаточные знания по математике, чтобы быть в состоянии понять рисунок появления овальных порталов.

Чертежи

Люди исчезают, потому что попадают в сеть из более сотни порталов в другую реальность. Эти порталы по спирали охватывают несколько штатов. Портал овальной формы, восемь футов высотой и пять футов шириной. Ничего не случится, если вы наткнетесь на портал, но любой, кто задержится в нем, исчезнет. Несмотря на то, что порталы невидимы для большинства людей, звук через них проходит и любой может услышать людей на той стороне.

Реальность, которая лежит по ту сторону овального портала, исключительно

запутанна. Небо и пейзаж почти не отличаются, и выглядят как завитки цвета для человеческого глаза. Восприятие расстояния, формы, и направления весьма неточны и местность весьма неравномерна. Кто-то может сделать шаг в сторону от портала и обнаружить, что переместился на сотню ярдов. Попытка идти к объекту ли человеку, который, казалось бы, находится рядом, ведет к удалению от него.

Воздух по ту сторону портала пригоден для дыхания, время идет в десять раз медленнее, чем в нашей реальности, но, в конце концов, тот, кто останется тут, умрет от голода. Здесь нет еды, воды или другой жизни. Возле каждого портала находятся не менее полдюжины трупов людей. Некоторые люди все же спаслись, пройдя обратно через портал. Тем не менее, никто из этих людей не может видеть сам портал, они могут пройти в него только случайно. Они появляются на нашей реальности с частично поврежденными и запутанными воспоминаниями о реальности, в которой были, и это некоторых сводит с ума.

Порталы создаются и управляются с помощью высокого здания без окон, которое находится в центре спирали. Внутри этого здания находится обширная и сложная машина. Персонажи могут либо уничтожить машину, либо попытаться ее перенастроить, чтобы порталы появлялись реже, либо выше от земли. Оба варианта уменьшают количество пропавших людей, но не предотвратят всех исчезновений. Если персонажи ничего не делают, люди продолжают исчезать и никогда не возвращаться.

Штыри

Наиболее очевидными проявлениями являются порталы, которые перемещаются по всему региону. Как только человек видит, как кто-то пропал в портале, с этого момента он получает способность видеть эти порталы. По крайней мере, один из персонажей должен увидеть, как кто-то исчезает в портале.

Порталы появляются в виде слабо светящихся овалов, которые перемещаются по воздуху. Эти порталы двигаются со скоростью от одной до шести миль в час. Чем дальше портал находится от центра спирали, тем быстрее движется.

Эти овалы образуют сложный спиральный узор, центр которого находится в небольшом городе. Этот город необычен тем, что количество пропавших людей тут значительно ниже, чем по области, что объясняется отсутствием овальных порталов в этом городе. Точным центром этой спирали является высокое 17-этажное здание, без окон. Несмотря на то, что за зданием хорошо ухаживают, оно не имеет никаких опознавательных знаков, кроме вывески над дверью "Склад Прокатной Корпорации Коваль". Местные жители игнорируют это здание.

В здании используются дорогие электронные замки, но нет других систем безопасности. Первый этаж содержит только новые офисы, лестницу и лифт на верхние этажи. Оба требуют для доступа карточку-ключ. На остальных 16 этажах располагается очень сложная машина. Машина состоит из запутанных металлоконструкций, блокирующих передач, мигающих огоньков и листов прозрачных светящихся стекол. Машина явно чужда людям, но очевидно является огромной, мощной и исключительно сложной. Рядом с базой находится панель управления, которая гораздо более понятна, как будто специально построена для людей.

В трех футах над панелью управления в воздухе висит объемное изображение спирали порталов. Это изображение примерно семи футов в диаметре, размер портала составляет около дюйма. Персонажи могут понять, что одни из систем управления влияют на размер овальных порталов, а другие на их высоту. Оба параметра можно регулировать только в ограниченном диапазоне. Размер портала может варьироваться от одного до пяти ярдов в диаметре, а высота от нескольких дюймов до 200 ярдов над землей. Уменьшив порталы как можно больше, и повесив их как можно выше, можно значительно уменьшить количество пропадающих людей.

У персонажей есть одно преимущество - они могут видеть порталы. Это позволяет им проще ориентироваться в реальности за порталами. Возможность видеть порталы позволяет

персонажам найти путь в том странном пространстве, хотя искажения его являются очень серьезной проблемой. До сих пор самым безопасным методом исследования этого пространства является привязанная веревка, по которой он сможет найти путь назад.

Методы

Расследование: Чтобы расставить на карте все отметки пропавших людей, нужен продолжительный бросок Интеллекта + Расследование. Каждый бросок требует полчаса работы. Необходимо набрать восемь успехов.

Наука: Получение базового понимания управления устройством порталов требует броска Интеллект + Наука-4, а также несколько часов экспериментов и изучения.

Атлетика: Расстояние от земли не совсем одинаково на разных сторонах портала. Карабкание через портал требует броска Ловкость + Атлетика. Провал броска означает, что персонаж упал и получает одно тупое повреждение.

Кража: Персонажи, которые хотят проникнуть в здание должны сделать проверку Ловкость + Кража со штрафом -2, чтобы взломать замок на первой двери. Другой бросок Ловкости + Кража со штрафом -3 необходим, чтобы преодолеть электронный замок лифта или двери на лестницу.

Убеждение или Обман: Успешный бросок Манипулирования + Убеждение или Манипулирование + Обман позволяют убедить местного репортера предоставить доступ к своей базе данных об историях пропавших без вести.

Эмпатия: Успешный бросок Внутренность + Эмпатия помогает успокоить панику людей, которые провалились в портал, чтобы персонажи могли их спокойно вернуть.

Преимущество: Чувство направления (стр. 162). Люди с хорошим чувством направления добавляют +2 к бросками ориентирования в реальности по другую сторону порталов.

Преимущество: Ясновидение (стр. 172). Люди, которые иногда получают видения далеких событий, могут автоматически видеть порталы и находить людей, которые через них провалились.

Эскалация

Самый простой метод эскалации будет, если персонажи вместо корректировки, просто уничтожат машину. Простые повреждения машины понесут за собой скорое возмездие от заводных служащих, однако большая бомба на первом этаже здания гораздо удобнее разрушит машину. Через некоторое время после взрыва, в небо устремится яркий столб ослепительного света, после чего все овалы порталов исчезают. Персонажи могут закончить этот сценарий с небольшим ответным ударом (что является хорошим выбором для хроник Бога-Машины в одну историю) или история может принять более трагичный оборот, возможно взрыв заставляет Бога-Машину предпринять более прямые и неприятные меры для судьбы мира («Алая Чума», стр. 97 или «Законопроект 279», стр. 96).

Если персонажам не удастся закрыть фабрику, в течение трех недель постепенно начинают разрушаться физические законы. Гравитация меняется до 20% в разных местах и в разное время. Кроме того, кажется, сокращаются либо увеличиваются расстояния. Резко возрастает число транспортных происшествий и других подобных проблем. Большинство людей это смущает, но они не спадает в панику, в первую очередь потому, что они не в состоянии понять что происходит. Только люди, которые видят порталы, могут понять масштабы происходящего (эти события могут быть использованы для истории на космическом масштабе, например «Городское странствие», стр. 108).

Лунное окно

Персонажи обнаруживают, что в некоем регионе энтропия начинает возрастать и распространяться. В этой области машины ломаются быстрее, чем обычно, а люди стали чаще болеть. Поскольку площадь расширяется, энтропия распространяется, что ведет к все

более серьезным проблемам. Персонажи должны найти причину этого явления, иначе умрет очень много людей.

Инфраструктура

Эта история происходит в большом городе. В каком именно не важно, но он должен быть довольно благополучным и с населением более миллиона человек. Также город должен быть расположен относительно недалеко от других крупных городов.

Правда: как уже говорилось во введении, культ Марко Синга и понимание Бога-Машины не полностью (и даже не в большей мере) точны. Да, высадка на луне предоставила артефакты, связанные с Богом-Машиной, но Бог-Машина не оставлял их там, чтобы их нашли люди. Возврат объектов из Склепа Бабочки, возможно одно из величайших проникновений, в человеческой истории, сквозь структуру сокрытия.

Взаимозаменяемые части

Один (или что предпочтительней, больше) персонажей должны иметь возможность заметить какие-нибудь аномалии. Тот, кто работает в энергосетевой компании или в АйТи фирме, которая обслуживает множество клиентов в пострадавших районах, также хорошо подойдут, как и врач или медсестра, работающие в соседней больнице, особенно в отделении неотложной помощи. По крайней мере, один из персонажей должен иметь либо технические навыки, которые могут быть использованы для взлома и проникновения или хорошие социальные навыки, чтобы пройти мимо сотрудников службы безопасности низкого уровня.

Чертежи

Истинной целью Миссии Аполлона на луне, являлось получения остатков древнего существа в так называемом Склепе Бабочки. Тем не менее, люди, которые получили это тело еще не научились использовать его силы, которые он якобы должен давать тому, кто им владеет. В попытках узнать, как высвободить силы этого тела, люди начали работать с мелкими предметами из Склепа. Одним из предметов является грубый и разъеденный красно-серый камень, величиной с мяч для софтбола. В попытке получить силы, художник и эзотерический самопровозглашенный маг поместил эту сферу в центре большого абстрактного окна.

Генеральный директор Корпорации НалКон частично занимался работами по Склепу бабочки. Несколько месяцев назад она разместила это окно, как часть художественного орнамента, в верхней части своей корпоративной штаб-квартиры, в 40-этажном офисном здании, известным как Здание Барлоу. Хотя это здание не страдает от эманаций окна, его эффект направлен по равнобедренному треугольнику на северо-восток от офисного здания. Осевая линия этого треугольника лежит на прямой линии между окном и садящимся солнцем во время зимнего солнцестояния.

Внутри этого треугольника возрастает энтропия. Лампы накаливания и другие электрические компоненты выгорают быстрее, чем обычно, запчасти для автомобилей требуется менять чаще, электроника чаще ломается, а болезни быстрее распространяются и являются более тяжелыми. Первоначально сторона треугольника равнялась четырем кварталам, но он растет с течением времени. В настоящее время, в области, с размером стороны треугольника примерно две мили, лампочки другая электроника работают в два раза меньше, чем должны. Область будет расти, пока сторона не будет равна 21 миле, а жизнь приборов не уменьшится до четверти стандартной.

Люди, которые живут или работают в этой области, болеют чаще и сильнее, чем люди в других частях города и влияние энтропии на здоровье становится все хуже. От простуды и гриппа, до хирургических осложнений и рака, увеличенная энтропия медленно убивает людей. Однако, если это окно, содержащее сферу, будет помещено в тяжелый деревянный или металлический ящик, пострадавший регион возвращается к норме меньше чем за один день.

Штыри

Персонажи будут вовлечены в происходящее, так как они все замечают странные явления в пострадавшем регионе. Техник сети магазинов мог заметить, что магазины этой области гораздо чаще обращаются с жалобами на электрические приборы. Эти проблемы варьируются от сгоревшей лампочки до выхода из строя электроники или сбоев программ. Врач, работающий в больнице, рядом с этой областью может понять, что большинство пациентов прибывает именно из этой зоны. В сочетании информации, которую персонажи видели сами по себе, они будут знать, что что-то происходит.

Персонажи, которые хотят исследовать этот регион, могут определить границы области, просто входя и выходя из зоны с зажженной сигаретой или перемещаясь на автомобиле с зажженными фарами. Внутри этой области сигареты и электрическое освещение горят ярче, чем когда покидают эту зону. Границы этой зоны весьма четкие, кто-то может увидеть, как сигарета вспыхивает, или что фары стали светить тусклее или ярче. Потратив немного времени, персонажи узнают, что область имеет форму равностороннего треугольника с вершиной в здании Барлоу, офисная башня, принадлежащая крупной корпорации НалКон.

Любой человек, интересующийся искусством, или тот, кто исследует здание, узнает, что большой витраж был установлен всего два месяца назад как часть плана по созданию общественного искусства вокруг Здания Барлоу, во время празднования его приобретения Корпорацией НалКон, три месяца назад. Это окно круглое, диаметром 11 футов. Он прикреплен к зданию между двумя балками на крыше. В начале вечера солнце светит через это окно вниз, в треугольник высокой энтропии.

Методы

Расследование: Исследование различных типов проблем, которые происходят в зоне высокой энтропии, дает персонажам дополнительную информацию о том, что происходит. Бросьте Интеллект + Расследование, чтобы раскрыть одну часть аномалии этой области. После того как персонажи начинают исследовать этот феномен, сделайте еще один бросок Интеллект + Расследование, чтобы определить размер и форму области высокой энтропии.

Медицина: Понимание, что странные и беспрецедентные медицинские аномалии происходят в зоне с высокой энтропии требует проверки Интеллект + Медицина.

Атлетика: Если кто-то хочет украсть окно, или каменную сферу в его центре, то они должны добраться к нему по балкам. Чтобы дойти с крыши до окна, требуется продолжительный бросок Силы + Атлетика со штрафом -2 (один бросок = одна минута карабканья, требуется пять успехов). Провал означает, что персонаж ослабляет хватку и жертвует одним набранным успехом, чтобы перехватиться. Провал без набранного успеха, означает, что персонаж падает и разбивается насмерть (если он себя не привязал перед этим).

Кража: Попасть в Здание Барлоу легко во время рабочего дня, но проход на крышу защищен электронным замком и сигнализацией. Бросьте Ловкость + Кража со штрафом -4, чтобы выполнить эту сложную задачу.

Общение: Чтобы убедить врачей, электриков, техподдержку или других людей, которые работают вблизи зоны повышенной энтропии, рассказать о странностях, которые они заметили, бросьте Внушительность + общение.

Обман: Чтобы убедить кого-нибудь из обслуживающего персонала или службы охраны здания Барлоу, позволить попасть вам на крышу, бросьте Манипулирование + Обман со штрафом -4. Вместо этого вы можете использовать Социальное Маневрирование (стр. 188), но это займет немного больше времени.

Преимущество: Чувство Опасности (стр. 162). Независимо от того, как персонажи попадают на крышу здания, тот, у кого есть Чувство Опасности, предупреждает остальных не ходить, если кто-либо из обслуживающего персонала также на крыше. Он также предупреждает их, если работники службы безопасности закрываются на своей позиции.

Эскалация

Каменная сфера это всего лишь один из трех артефактов, привезенных астронавтами с луны. Другие люди проводят другие тесты на двух других объектах. Ни один из результатов не должен быть идентичным этому объекту, но персонажи могут найти другие странные явления, происходящие в близлежащих городах. В одном из них люди начинают видеть призраков и слышать страшные голоса гораздо чаще, чем обычно (Призрак Машины, стр. 79). В другом, значительно увеличивается уровень страха и ужаса, что привело к росту насильственных преступлений и самоубийств (если оно так и будет возрастать, это приведет к истории "Это Ад", стр. 103.; а если останется в "среднем" состоянии, может привести к истории "Квартал №300", стр. 69).

Разбудить мертвеца

Один из вас убил человека, который не должен был умереть. Может быть, он это заслужил, а может и нет, но так или иначе его теперь нет, и это послужило отправной точкой, когда все пошло не так, и мертвые начали просыпаться. Вам нужно выяснить, как это остановить, так как никто другой не сможет этого сделать.

Инфраструктура

Большая часть действий этой истории должно происходить в малых городах и проселочных дорогах средней Америки, и в значительной степени сосредоточены на области, когда-то называемой Пыльная Буря (Аризона, Нью-Мексико, Западный Техас, Оклахома). Истории персонажей могут растянуться на север до Дакоты, на запад до Сан-Диего, и на восток, штат Огайо. Везде, где есть маленькое население, пыль, грязь, возможно кочевники, будет хорошим местом для истории.

Вокруг этих сельских и придорожных общин летают слухи. Яков Макензи был зарезан в драке три недели назад, но мертвым он пробыл не долго. Сын Элси Уилсон пришел домой под Рождество, хотя был убит на войне. И вдовы Мейпл больше не спят одни, так как вернулись их мужья. Мертвые возвращаются и тут, и там. Иногда жизнь идет как обычно, просто полная горьких воспоминаний и беспокойства. Иногда это фильм ужасов в комплекте с пожиранием мозга и криками. Нет двух одинаковых историй, но почему-то все эти истории доходят до персонажей.

Правда: Здесь работает логистическая инфраструктура, но что-то пошло не так. Персонаж (по крайней мере, один из них) убил человека, на которого Бог-Машина имел дальнейшие планы, но вместо того, чтобы исправить план, Бог-Машина исправил смерть. К сожалению тут все запуталось. Бог-Машина не уверен кого нужно вернуть, поэтому у этой истории такой случайный характер.

Врезка

Магический реализм

Жанр истории "Разбудить мертвеца" называют магическим реализмом, это стиль художественной литературы, в которых фантастические и магические события представлены наряду с более реалистичными или мирскими событиями. Большая часть работ Тома Робинса ("Тощие ножки и не только", "Еще одно придорожное развлечение") попадают под эту категорию, так же как "Плохое кафе Ван Гога" (Фредерик Тутен) и "Жена путешественника во времени (Одри Ниффенеггер). Кинематографические примеры включают в себя "Полночь в Париже" (2011, реж. Вуди Аллен) и "Как вода для шоколада" (1992, реж. Альфонсо Арау).

Этот жанр не сильно ассоциируется с ужасами, в основном из-за разъединения между тем, что протагонисты в фильмах ужасов верят, что все происходящее реально и тем, что антагонист в фильме ужасов раскрывает эту реальность (то есть, один из пугающих моментов фильмов с вампирами, что вампиры существуют на самом деле). Тем не менее, есть такие источники вдохновения, которые успешно совмещают в себя два этих жанра.

Некоторые из фильмов, основанных на работах Стивена Кинга, включают в себя элементы мистического реализма, в том числе "Оно" (1990). А некоторые оба жанра: "Змей и радуга" (1987, реж. Уэс Крэйвен), Ремесло (1996, реж. Эндрю Флемминг) и Практическая магия (1998, реж. Гриффин Данн). Для целей этой истории, лучшим кинематографическим источником является "Влюбленный гробовщик" (1994, Реж. Мишель Соави), в котором Руперт Эверетт играет могильщика, который должен справиться с мертвыми, встающими из могил.

Ходячие мертвецы в истории "Разбудить мертвеца" могут вести себя как плотоядные зомби, а могут и пытаться вернуться в своей прошлой жизни. То, что мир не входит в состояние ступора, когда узнает об этих событиях и есть мистический реализм. Если это не те краски, которые вам нужны в коробочке, сфокусируйтесь локально на этой истории и сделайте предположение, что даже если информация выйдет за пределы этого общества, в них никто не поверит.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут быть дальнобойщиками, беглецами, группой студентов "ищущих себя", группой писателей или художников, которые хотят стать Хемингуэями и Керуаками, охотниками на призраков и охотниками за ураганами. Кем бы они ни были, они должны вести кочевой образ жизни. Что еще более важно, один или несколько персонажей должны нести прямую ответственность за смерть другого человека. Может быть, игроки знают об этом или может быть это тайна, которую скрывают от других. Например, персонаж Люсьен Макджек представлен как человек, случайно погибший, но вы можете адаптировать историю, как будто она была жертвой одного из персонажей игроков.

Чертежи

Планы Бога-Машины начали распадаться благодаря случайным актам смертности. Когда части плана отмерли, некоторые шестерни начали вращаться в обратном направлении. Живые продолжали умирать, но некоторые из мертвых начали оживать. Это не то, что требуется Богу-Машине, а, скорее всего, является побочным эффектом нарушения его планов.

Так как человеческая смерть непредсказуема, эти воскрешения так же хаотичны. В то время как персонажи будут сталкиваться с все более частыми возвращениями мертвых к жизни (хотя они и не всегда возвращаются к своей жизни, чаще всего они возвращаются как нежить), они могут видеть, что даже самые счастливые концовки становятся для них горькой болью, с жестокой иронией, зависшей над каждым человеком, вовлеченным в эти события. Отец, возможно, горячо желает, чтобы его сын вернулся к жизни, но когда он воскресает, будет ли это действительно тем, что хотел отец? Человек, убитый своей любовницей в порыве страсти, возвращается к жизни и вылезает из своей неглубокой могилы. Хочет ли он мести? Ответов? Может быть, он прощает свою возлюбленную и хочет вернуться к ней, хочет она того или нет.

В конце концов, персонажи находят причину хаоса: человек, которого они убили, является бездушным трупом, одержимым злым духом (см. Люсьен Макджек, стр. 119). В этот момент они должны будут определиться со своими действиями, своей смертностью, и агентами Бога-Машины, поскольку они пытаются остановить этот бессмысленный кошмар жизни и смерти. Они могут попробовать воскресить того человека, которого убили, чтобы завершить натиск. Еще они могут получить идею о том, что возврат его к жизни сделает ситуацию еще хуже, и поэтому попытаются вместо этого остановить Бога-Машину. Это может включать в себя выяснение того, что же такого особенного в человеке, которого они убили - человек, который к сожалению уже вернулся в "жизнь", но не находится никаких зацепок где он остановился.

Штыри

Любой, кто вернулся к жизни, несет на себе печать Бога-Машины или его служащих. Обычно это шрамы, выглядящие как будто огромный раптор своими когтями рвал их плоть, и запах ржавчины, который не выветривается, однако появляется не у всех.

Уже на раннем этапе персонажи слышат о необычайно больших птицах, которые появлялись в пострадавших районах. Кто-то другой описывает металлических ангелов со списками имен для суда, проглядывающих через зеркальную поверхность их крыльев. Свидетели не понимают, что говорят об одном и том же существе - ангел по имени Зеркальный Стервятник, но он тут не для того, чтобы полакомиться мертвечиной. Он тут для того, чтобы вернуть каждого мертвого к жизни и посмотреть не он ли нужен Богу-Машине. Его миссия ничего не говорит о том, чтобы вернуть мертвых в могилы, поэтому его это не беспокоит.

Статистику Зеркального Стервятника можно найти в третьей главе (стр. 138).

Методы

Оккультизм: Сколько разных культур описывают возвращение мертвых к жизни? На самом деле почти все. Во скольких из этих культурных сказок есть полезная информация о том, как упокоить мертвого? Это может потребовать некоторых исследований. Начните с броска Интеллект + Оккультизм, это возможно длительное действие.

Наука: Эта функция носит все признаки использования - он получил частицы пыли, оставшиеся между зубцами и бороздками, и понятно, что они посыпались с крыла. Так как же она может быть изготовлена из зеркального стекла? Бросьте Интеллект + Наука для начала анализа.

Скрытность: Когда вы встретились с мертвой Ненси в баре, ее вернули шесть месяцев назад, и она была мертва за три года до этого. Она уверена, если вы хотите увидеть то, что вернуло ее к жизни, нужно провести ночь на кладбище. Придя туда ночью, вы понимаете, что не одни. Бросьте Самообладание + Скрытность, чтобы остаться незаметным достаточно, для того, чтобы другой прячущийся раскрыл себя.

Выживание: Мили между городами кажется тянутся бесконечно и возможно настало время, когда вы слишком устали, чтобы ехать дальше. Температура упала. Бросьте Сообразительность + Выживание, чтобы создать теплый и безопасный лагерь на ночь и надеяться, что сможете игнорировать звук бьющихся крыльев.

Убеждение: Оказывается, что местный шериф не очень любит людей, сующих нос в дела его города, тем более у него есть что скрывать, и о чем мертвые могут рассказать. У него есть дробовик и власть, чтобы заставить тела исчезнуть (при условии, что проклятые останутся мертвыми). Бросьте Манипулирование + Убеждение, чтобы убедить его, что ты на его стороне в этом деле.

Общение: Партия была на поминках, но потом умерший встал и выпил пива, что же теперь делать? Бросьте Внушительность + Общение, чтобы празднование продолжилось.

Преимущество: Медиум (стр. 173). Бестелесные мертвые встают как молчаливые свидетели ужасных увечий естественного порядка. Они в основном бессильны в своей ярости, если вы не можете слышать их. Вы можете услышать только, как они злы.

Преимущество: Неукротимый (стр. 163). Когда вы найдете Люсьен Макджек, она, вероятно, будет сердиться за то, что вы ее убили. Сильный разум позволит противостоять ее страшным силам.

Эскалация

В конце этой истории можно увидеть уезжающих персонажей с чувством "что же, черт возьми, тут случилось?", которые отправляются в район, где вещи более... нормальны. В то время как "нормальность" не является термином, который описывает хроники Бога-Машины, это может подчеркнуть настроение этой истории и немного отступить, возможно, к более доступной истории "Ключ" (стр. 80) или "Вылупление" (стр. 99). Имейте в виду, что "доступные" - весьма относительное понятие.

С другой стороны, "Разбудить мертвеца" может образовывать переход в некоторые действительно странные истории. Отсюда ваши персонажи могут попасть в другие измерения ("Пропавшие Без Вести", стр. 82) или столкнуться с небесными существами ("Это Ад", стр. 103).

Врезка

14 июля 2012 года

Дорогая Джина,

Я знаю, это еще одно письмо, но боже, Джина, это были самые странные пара недель в моей жизни, я не могу рассказать подробности по телефону или по емейлу, это конечно звучит как слова параноика, но это не так. Начались олимпийский игры и я наблюдаю за теми видами спорта, в которых ничего не понимаю, только для того, чтобы потратить время, так как я не думаю что смогу выйти на улицу. Пока я на работе, Стивен заставляет меня совершать все эти странные покупки и продажи, которые не имеют смысла, но я должен делать это настолько быстро, что на моем экране видятся рисунки из акций и бумаг, как если бы я играл в Биджевелед. Помимо этих странностей на работе и прочих вещей, мне кажется, я схожу с ума. Мне сложно куда-нибудь выбраться. Хотя в тоже время довольно легко затеряться в толпе, что я и сделаю в ближайшее время, опустив это письмо в ящик, когда она не видит.

Кто такая "она"? "Она" - это проклятье моего нынешнего существования.

Понимаешь, кажется, у меня появился преследователь. Я клялся и уверял, когда мы говорили в последний раз, что ничего плохого не случилось и все хорошо, ибо я не мог рассказывать это по телефону, действительно не мог. Я знал, ты поняла, что что-то не так, но только и всего.

Помнишь, как я упоминал в моем последнем письме о маленькой девушке, которая следовала за мной от кафе до работы, после моего ланча? Ее зовут Мэри. Я знаю это, потому что она ходила за мной всю неделю.

Я не знаю, как мне поступить. Первые несколько раз она останавливала меня, говоря привет, я ей отвечал и пытался уйти, но она пыталась вовлечь меня в странную беседу, постоянно называла меня "Уильям", поэтому мне кажется, я имею дело с умалишенной. Я пытался быть вежливым, но после пары дней я ей высказал: "Послушай, ты пытаешься быть дружелюбной, и я уверен, многим людям ты бы понравилась, но у меня есть девушка и я не думаю, что мне стоит с тобой общаться". Затем я ушел, до того как она могла расплакаться или еще чего-нибудь вытворить.

Это было в пятницу. Затем она не появлялась несколько дней, и я уже подумал, что она отстала от меня.

А вечером в следующую пятницу, когда я закрывал шторы, увидел ее на улице, прямо за окном. Она улыбнулась мне и помахала. Кажется я сказал "дерьмо" слишком громко, резко запахло шторы и просто стоял там, зажав рот рукой, размышляя над тем, что я черт возьми делаю.

Я думал, если игнорировать ее, она уйдет.

Она была там всю субботу. Я остался дома и смотрел телевизор, я никогда раньше не прое*ывал так много времени. Утром воскресенья, мне под дверь просунули письмо, адресованное "Уильяму Дорогому".

Это было любовное письмо. Я особо не вдавался в смысл написанного, все, что я понял, у нее были отношения с этим Уильямом, который был либо наркоторговцем, либо доктором, либо кем-то еще, их история закончилась плохо и вот теперь она думает, что я это Уильям, только не знаю этого.

Каким-то образом я заставил себя ходить на работу на этой неделе, зная, что она ждала меня на улице. Моей наградой было ежедневное письмо.

Наконец я совершил глупость. Знаешь, требуется некоторое время, чтобы признаться себе, что тебя преследуют. Мало кто был в такой ситуации, так что некому подсказать, что мне нужно было делать.

Итак, глупость. Я написал ей ответ. Я написал жесткое, формальное письмо, говорящее, что я не тот, кем она меня считает, и попросил отстать от меня, пожелал удачи и так далее. Знаю, знаю. Но я не видел ее уже неделю. Я надеюсь, все получилось. Я не видел Генри несколько дней, надеюсь с ним все в порядке. Я надеюсь у тебя тоже все хорошо, Джина. Я по тебе очень скучаю.
Твой
Джон

Проблеск завораживающей сложности

Одной из основных причин аварий в США, Европе и других стран с общенациональными сетями шоссе, является появление летающих вдоль этих магистралей сложных конструкций. Они внезапно появляются, быстро пролетают, а те, кто это видел, становятся загипнотизированы. Жертвы не только разбивают свои автомобили, но и часто страдают локальной потерей памяти. Некоторые в бреду вспоминают некие инопланетянские предметы или встречные фары, но нет ничего, что может обосновать их слова. Конечно ничто не оставит их ни от теоретизирования об НЛО, ни от поисков этих объектов.

Инфраструктура

Странные движущиеся конструкции из шестерней летают по всей планете. Они, как правило, нематериальны и невидимы для большинства людей, а также их почти невозможно сфотографировать. Подвыпившие люди, чрезвычайно усталые или находящиеся иным образом в необычном состоянии ума могут их видеть, однако вызывают у наблюдателей легкое состояние транса, что довольно опасно, когда они управляют движущимся средством. Еще менее вероятно, что вы заметите, что это за вами наблюдают и фотографируют. Достаточно мимолетного взгляда на эту конструкцию, чтобы заморозить каждого, кто ее видит. Наблюдатель даже не в состоянии отвернуться и думать о чем-то, кроме этой привлекательной штуковины.

Правда: Бог-Машина скрыл завод по производству этих сложных конструкций шестерней в Сумерках. В Сумерках есть действительный набор понятных и последовательных правил взаимодействия с людьми и их миром. Спрятанный завод в Сумерках это инфраструктура сокрытия. Летающие конструкции сами по себе являются логистической инфраструктурой, но с какой целью собираются данные и что будет с ними делать Бог-Машина неизвестно.

К сожалению для Бога-Машины, постройка завода в Сумерках означает, что конструкции будут принимать в себя духовные аспекты. Летающие конструкции сложны не только из-за их мастерского исполнения, они несут в себе саму духовную сущность сложности. Наверно именно поэтому люди становятся так очарованы ими.

Проницательные игроки могли бы задаться вопросом, почему они начали появляться только сейчас, если конструкции были созданы сразу за (а возможно и повлияли на) формированием системы шоссе США? Дело в том, что раньше аварии в большинстве случаев приводили либо к смерти, либо очень серьезным травмам. А сейчас смертность в авариях меньше, чем когда бы то ни было, потому что автомобили стали гораздо безопаснее. Плюс к тому, сейчас на дорогах стало гораздо больше машин. А это означает, что все больше людей видят эти сложные конструкции и выживают при этом. Эта ситуация может стать неприемлемой для Бога-Машины.

А что на самом деле делают эти летающие сложные конструкции шестерней? Они собирают данные для Бога-Машины. Эти данные могут быть связаны с автомобилями, машинами, перемещением людей и трафика, а возможно и распространение. Для этой истории нет необходимости решить, что же ищет Бог-Машина, но когда персонажи находят завод (см. ниже), может быть эффективным обнаружение того, что работники ищут причудливую конкретную информацию: у скольких автомобилей есть персональные номерные бамперы, сколько рыжих водителей, сколько пустых банок лежит на заднем

сиденье и так далее. Что может Бог-Машина получить из изучения этих данных?

Взаимозаменяемые части

Персонажи должны быть людьми, которые регулярно перемещаются на автомобиле и все они должны были попасть в автомобильную аварию, вызванную тем, что водитель увидел конструкцию шестерней (не важно, как они их предпочитают называть), а также могут быть путешественниками, которые слышали о появляющихся на шоссе огнях, которые выполняют роль современных болотных огоньков, путающих водителей и уводящие их с дороги.

Чертежи

Конструкция шестерней примерно шести футов в диаметре. Они состоят из чрезвычайно сложного комплекса взаимосвязанных полированных металлических шестерней и странных украшений, которые кажется, сделаны из ярких камней или стекла, они летают на расстоянии от двух до шести футов над землей. Несмотря на то, что они могут появляться в любом месте, чаще всего они летают вдоль основных дорог и других длинных, относительно прямых путей.

Эти конструкции чаще всего летают вдоль главных шоссе США и больших автомагистралей и автобанов ЕС. Полеты по этим дорогам упрощают им навигацию, многие автострады, дороги и автомагистрали в развитых странах мира, были специально разработаны для обеспечения путями этих сложных конструкций. Любой, кто изучает историю больших шоссе любой нации, увидит, что в планы дорог вносились изменения еще где-то на процессе проектирования, что совершенно прямые дороги сильно предпочтительнее, чем мягкие изгибы дорог, даже если последние и будут лучше вписываться в ландшафт.

Конструкции шестерней появляются вращающимися в воздухе. В течение нескольких секунд конструкция перестает вращаться и летит по прямой 40-700 миль. Пока они летят, они совершенно не материальны. По достижении места назначения, конструкция делает паузу на несколько секунд, во время которых она материальна. Затем она начинает вращаться пару секунд, и снова исчезает.

Во время их появления и исчезновения, эти конструкции окружены сферой света, 12 футов в диаметре. Эти светящиеся сферы являются видимым проявлением порталов в/из станции, которые ухаживают и калибруют конструкции шестерней. Эти станции находятся в Сумерках. Механизмы обычно путешествуют по одному и тому же маршруту раз в 30 минут и летают со скоростью примерно 80 миль в час, они всегда появляются и исчезают всегда в одних и тех же местах.

Если их не трогать, механизмы шестерней продолжают летать по своим путям, увеличивая количество аварий по всему миру, так как люди их иногда видят. Если слухи об их появлении приобретут массовый характер, из-за записи их на смартфон к примеру, то возрастет частота несчастных случаев, так как люди будут специально искать эти конструкции. Эти механизмы перемещаются в/из нашего мира в течение почти 60 лет и будут продолжать это делать в течение многих десятилетий в будущем.

Штыри

Лучшим способом узнать о шестереночных механизмах будет путешествие к одной из обслуживающих их станций. Любой, кто схватится за механизм во время его перемещения, немедленно исчезнет. Кроме этого, вращающиеся светящиеся сферы остаются видимыми в течение трех секунд после того, как механизм улетел. Любой, кто прикоснется к этой сфере, увидит, как исчезают его руки. Быстрые персонажи (и, возможно, безрассудные) могут последовать за потусторонним местом назначения этой летающей конструкции.

Персонажи, которые последуют за механизмом, оказываются в здании размером с небольшой склад, который находится в Сумерках. Внутри этого здания персонажи видят, как

сложные конструкции поочередно пролетают от одного конца здания к другому. Эти механизмы летят со скоростью пешехода и останавливаются 31 раз, около человекоподобных существ, у которых по 16 многосуставных пальцев и шесть небольших сложных глаз. Эти существа работают со сложными механическими и электронными инструментами.

Эти существа постоянно работают и имеют разъем, находящийся на задней части их лысой яйцевидной головы. В эти разъемы подключены провода, идущие по всему зданию. По этим проводам проходят красно-оранжевые импульсы, а слабые импульсы стекают из десятков кабелей, которые крепят существ к этому проводу. Когда провода подключены, существа двигаются одинаково.

Эти работники шестерней игнорируют посетителей, если они не беспокоят их или механизмы. Если же им мешают, ближайшее существо отключает себя и пытается предотвратить вмешательство нарушителя в конструкцию. Если отключенный работник дотрагивается до персонажа, он начинает кричать на одной высокой ноте, не останавливаясь чтобы перевести дыхание. Этот крик привлекает внимание других рабочих, которые пытаются схватить персонажей и перетащить их в двери, ведущие вне завода. За этими дверями, рабочие используют мозговой зонд, который добирается до мозга злоумышленников. После определения того, что знают нарушители, рабочие помещают их в бак, в котором человек превращается в такого же рабочего (используйте черты заводных слуг на стр. 133 для представления рабочих; у них есть способность "Увеличенная Скорость"). Если человека удалить до истечения этого времени, его можно спасти.

Те, кто решит уничтожить конструкции шестерней, либо придать все это дело огласке, скорее всего, попадут в серьезную автомобильную аварию. Если кто-либо позволит предать огласке аварию, или просто будет замечен рабочим шестерней, конструкция попытается ударить его или его машину, когда их пути пересекутся, конструкция на мгновение станет материальной (см. черты для рабочих, чтобы получить информацию об игровых терминах). Рабочие так же немедленно атакуют этих людей, если они появятся на станции обслуживания.

Персонажи также могут попытаться сделать видимыми эти летающие конструкции. Если сказать где искать и куда смотреть, многие люди способны увидеть их, особенно если они уже склонные верить в эти странные явления. Кроме этого, конструкции появляются на чувствительной к ультрафиолету пленке. Захваченная конструкция может быть видна на любой пленке, в том числе на онлайн-видео. Достаточная гласность, в конечном счете, заставляет Бога-Машину изменить маршруты, и он поднимает конструкции немного выше, что позволит получать ту же информацию, но с меньшим риском засветиться.

Любое онлайн-видео висит не более 24 часов, любой, кто выкладывает такие видео через некоторое время находит свой аккаунт недействительным, а все видео удаленными. Любой, кто ведет свой блог и пишет о летающих конструкциях подвержен риску быть сбитым этими механизмами.

Методы

Академические знания: Персонажи могут сделать проверку Интеллект + Академические знания, чтобы собрать сообщения о светящихся объектах, летающих вдоль дорог и обнаружить, что в большинстве стран мира это происходит вдоль дорог, шоссе и скоростных трасс. Исключительный успех в этом броске, позволит догадаться какие именно дороги выбирают эти аномалии.

Ремесла: Бросок Интеллекта + Ремесла позволит отключить конструкцию шестерней, когда она сделает паузу перед исчезновением, поэтому персонажи смогут изучить ее и сфотографировать. Персонажи могут сделать другой бросок Интеллект + Ремесла, чтобы обратно ее активировать, и если она находится рядом с одной из точек входа в станцию технического обслуживания, она начнет вращаться и создаст сферический портал в Сумерки.

Атлетика: Успешный бросок Ловкость + Атлетика со штрафом -3 позволит персонажу забраться на летающую конструкцию, во время ее остановки до дематериализации и полета к

станции обслуживания. Персонажи могут также совершить немодифицируемый бросок Ловкости + Атлетика, чтобы попасть в светящийся шар, который ведет к фабрике, до того как он исчезнет.

Вождение: Персонаж, который видит конструкцию шестерней, рискует съехать с дороги. Бросьте Самообладание + Вождение, применяя все необходимые пенальти. Провал означает автомобильную аварию.

Эмпатия: Успешный бросок Внушительность + Эмпатия может быть использован, чтобы убедить людей, которые побывали в автомобильной аварии, вспомнить подробности и рассказать о механизме шестерней, который они возможно видели.

Знание улиц: Персонаж может сделать бросок Манипулирование + Знание улиц, чтобы найти других, кто видел конструкции шестерней и может быть заинтересован в их уничтожении.

Преимущество: Лихой Водила (стр. 164). Персонажи, являющиеся отличными водителями, гораздо лучше могут проследить за летающими конструкциями и узнать в каком месте они пропадают.

Преимущество: Анонимность (стр. 166). Тот, кто хорошо прячет свою личность, гораздо лучше сможет устроить тайную организацию по уничтожению летающих механизмов, не подставляясь под их удар.

Эскалация

Конструкции шестерней стали постоянно видимы и осязаемы. Кроме того, появляются тысячи станций технического обслуживания. Люди, которые не достаточно быстры или осторожны будут захвачены и позже будут сами работать на этих станциях со штекером в лысой голове. Количество конструкций шестерней начинает увеличиваться, поскольку рабочие станций похищают и преобразовывают все больше людей в себе подобных, чтобы строить больше заводов. На данный момент, Бог-Машина может принять решение убивать любого, кого не сможет преобразовать ("Алая Чума", стр. 97).

Или, если вы не хотите так все усугубить, возможно, у этих механизмов другие цели. Они могли бы реанимировать мертвых ("Разбудить Мертвеца", стр. 86) или начать похищать людей для станций обслуживания ("Пропавшие без вести", стр. 82). Продолжая тему движения по путям, возможно конструкции шестерней становятся "диспетчерами" из "Площадей города" (стр. 75).

Невидимая цитадель

На севере Германии есть город, известный как Золотая Цитадель. Ангелы, которые контролируют город, делают так, что все в мире забывают об их существовании, а также призывают все большее число людей по всему миру, чтобы помочь им в этой работе. Персонажи должны попытаться найти способ проникнуть в цитадель, изгнать ангелов и освободить жителей цитадели.

Инфраструктура

История начинается, когда один из персонажей находит или покупает старый сундучок на распродаже. Он заполнен листами бумаги, кусочками проволоки и дневником.

Дневник был написан Марией Грюневальд. Она начала его почти 30 лет назад с записей о том, как она работала вместе с десятками людей над подстройкой абстрактной скульптуры из кости и металла, размером с большой особняк. В начале ее дневника она пишет, что эта статуя чудесным способом изменит весь мир. Однако тон быстро меняется в сторону ужаса и страха, она пишет об архитекторах разрушения свободной воли человечества. Г-жа Грюневальд пишет о том, как скульптура привлекает людей со всей Германии для постройки города вокруг нее, и как этот город в конечном итоге превратился в город, который привлекает тысячи людей со всего мира.

Она называет этот город Золотой Цитаделью, а в последней части дневника пишет о

том, как эта ужасающая конструкция скрывается от мыслей и воспоминаний человечества, но в тоже время забирает людей. По ее словам, все больше людей привлекаются к постройке и работе в Золотой Цитадели. Как только кто-то попадает в Цитадель, его друзья и близкие считают, что он переехал и потерял с ними связь или вообще умер.

В записи, сделанной за десятилетие до наших дней, она упомянула, что население Золотой Цитадели составляет почти полмиллиона человек, и все продолжает расти. В дневнике также упоминается, что все большее число людей кормят Цитадель, помогая ее росту. Г-жа Грюневальд опасается, что в течение 25 лет этот город будет охватывать большую часть Германии и может продолжать расширяться, пока там не окажется большая часть населения мира. По крайней мере, хотя бы один персонаж видел и читал короткие сообщения в новостях о колонии эксцентричных художников, находящейся в Северной Германии около Бремена, и которая называется Золотая Цитадель. Однако ни в одном докладе не указано, что там может быть больше тысячи человек. Некоторые люди, которые знают об этом, считают это странным художественным проектом, стоящимся несколькими сотнями эксцентричных людей и недостойным ни внимания, ни комментариев.

На самом деле, Золотая Цитадель призывает восприимчивых людей со всего мира, ради своего расширения. Большая часть экономики Бремена была направлена на снабжение этих работников продовольствием, жильем и сырьем. Некоторые из этих мигрантов вернутся на родину через несколько месяцев, вспоминая работу как приятную возможность поддержать свою форму и помочь построить нечто важно. Тем не менее, почти половина людей, зазываемых в Цитадель, там и остаются.

Правда: Город это инфраструктура сокрытия, построенный недалеко от человеческого жилища, и неким образом, что он не остается в сознании человека на концептуальном уровне. В некотором смысле это когнитивное сокрытие, и это самый успешный пример своего типа. Мало того, что люди игнорируют Цитадель, но они еще и органично вписывают ее в свое мировоззрение - это колония художников. Это коммуна. Они не угроза, а возможно даже полезны. Бог-Машина достаточно легко создает подозрительность и страх, но в случае с Золотой Цитаделью, он пытается создать принятие или апатию. И, кажется, это работает.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут быть из любой точки мира, за исключением того, что должны быть удалены, по крайней мере, на 1000 миль от Бремена, Германия. Персонаж может быть почти кем угодно. Им ничего не надо знать о Золотой Цитадели. История начинается, когда они получают сундучок г-жи Грюневальд, однако стоит подкинуть его в предыдущей истории.

Чертежи

Если ничего не сделать, Цитадель будет расширяться. За последние 20 лет она вызвала рабочих с большей части Европы и частично из Азии, а в течение последних шести лет из США, Мексики и Канады. Цитадель идеально круглой формы, расширяется концентрическими кольцами как годовые кольца деревьев.

Ангелы используют мощь оригинальной структуры, чтобы призывать все больше людей, заставляя их чувствовать, что работа в Золотой Цитадели очень важна, а также заставляют всех других игнорировать ее. Однако это работает не на всех. Те, кто сохраняет свои чувства, могут видеть Цитадель как странное и необъяснимое творение, построенное культом, который промывает мозги работникам. Другие ощущают необъяснимую к ней ненависть и считают ее злом.

Прямые нападения на Цитадель проваливаются, так как любой, кто пройдет в 25 милях от Цитадели почувствует только положительное к ней отношение. Эти позитивные чувства вызывают только легкие изменения враждебных чувств к Цитадели. Однако чем больше кто-то имеет негативных чувств к Цитадели, тем больше он теряет свободу воли в этой зоне действия. Некоторые, кто пытался напасть на Цитадель, остаются там и по сей день, в роли обслуживающего персонала, потому что они не могут думать ни о чем, кроме

службы Цитадели.

Число служащих Цитадели увеличивается каждые десять лет. Со временем оно вырастет настолько, что все население восточной Европы будет служить исключительно целям Цитадели и ее дальнейшей постройке. Существует несколько сайтов, где обсуждают страхи, теории и данные о Цитадели, но лишь немногие из их посетителей пишут в течение пары месяцев, а некоторые из пишущих очень похожи на шизофреников, давно не принимающие медикаментов.

Штыри

Ближе к концу дневника, г-жа Грюневальд описывает простую конструкцию из проводов, конденсаторов и резисторов, которая способна блокировать эффекты контроля разума Цитадели. Однако тон ее повествования поменялся еще раз, в связи с новым чувством радости от существования Цитадели и растущей решимости участвовать в ее постройке. В этих бумагах есть принципиальная схема устройства, которое можно носить как шлем или под шляпой, схема почти завершена, только не хватает пары резисторов и длинны провода.

Если персонажи воспроизведут эту схему для защиты от влияния ангелов, они немедленно вспомнят одного или двух молодых людей, которые им сообщали, что собираются отправиться в Золотую Цитадель чтобы воплотить свое искусство или найти себя, однако все персонажи забыли о них, после их отъезда. Если персонажи исследуют Цитадель онлайн, надев защитную шапочку, они находят несколько сообщений в блоге об огромном и тревожном городе, находящемся недалеко от Бремена, и который продолжает расширяться. Большинство этих сообщений заканчиваются тем, что эти люди решают посетить или отправиться работать в Золотую Цитадель. Любой персонаж, не надевший защитную шапочку, немедленно забывает о любой информации, которую он прочитал. В дневнике также говорится, что г-жа Грюневальд считает, что скульптура, которую она помогла построить, является концентрацией силы Золотой Цитадели, и если ее разрушить, сила Цитадели исчезнет.

Цитадель в настоящее время имеет 16 миль в диаметре, она окружена ярко окрашенными стенами высотой в 40 футов, с единственными большими воротами. Внутри находится ряд крупных жилых домов, которые окружают несколько более высоких и странно выглядящих зданий, которые напоминают нависшие и угрожающие современные храмы.

Помимо того, что те, кто носит защитную шапочку, в состоянии помнить и думать о Золотой Цитадели, они также могут безопасно в нее войти, без опасения быть подчиненным и отправленным на работы. Работающие в Цитадели люди не заметят ничего странного в персонажах, если они не будут привлекать к себе внимания. Оказавшись внутри, персонажи видят, что примерно десятая часть работников не являются людьми. Некоторые из них являются четырехрукими человекоподобными существами, руки у них очень сильные. Эти существа выходят из одного большого здания, содержащего огромную корчащуюся массу плоти. Каждый день оно проглатывает десятки трупов, которые ему приносят, и порождает дополнительных четырехруких рабочих. Другими нечеловеческими работниками являются заводные слуги (см. стр. 133), которые выходят из другого большого здания; если персонажи наблюдают за этим зданием, то могут заметить, что люди туда только заходят, но не выходят, также в здание регулярно завозят грузовики с деталями машин. Внутри находится огромный паукообразный Далга (см. стр. 134).

Каждый в городе энергичен, дружелюбен и вежлив. Никто из них не видит ничего странного в четырехруких рабочих, в гуманоидных шестеренчатых существах, в огромной массе извивающихся тел или в огромных пауках. Если кто-либо пытается открыто сфотографировать любого из странных созданий цитадели, типа четырехруких гуманоидов, кто-нибудь находящийся рядом вежливо, но твердо укажет этому человеку, что он не должен фотографировать такие вещи. Группа жителей принудительно будет сдерживать тех, кто будет настаивать на своем.

Чтобы лишить силы Золотую Цитадель, персонажи должны обнаружить и уничтожить

скульптуру, которую помогала строить г-жа Грюневальд. Местное население сделало к скульптуре свои добавления. Эта скульптура теперь представляет собой странную и уродливую солянку из различных материалов, размером с дом на одну семью. Она расположена в непосредственной близости от центра Золотой Цитадели. Записи Марии Грюневальд говорят о том, что скульптура должна открыто стоять под открытым небом. Однако рабочие построили Цитадель так, что скульптура находится в центре лабиринта из улиц, которые содержат десятки 5-6 этажных домов. Персонажи, которые захотят попасть в центр, в конце концов, найдут его, но это займет 3-4 дня. Однако любой, кто залезет на высокий собор или фабрику с биноклем, гораздо быстрее найдет скульптуру.

Если персонажи смогут разрушить скульптуру, все жители Цитадели рухнут на землю. Нелюди быстро умрут, а люди переживают шок, и через несколько часов полубессознательного состояния все еще не понимают где они и что тут делают, даже после того, как им станет лучше.

Методы

Ремесло: Персонажи, которые хотят взорвать скульптуру в центре Цитадели должны сделать проверку Интеллект + Ремесло (по специальности взрывчатых веществ), чтобы правильно разместить взрывчатку и синхронизировать таймеры.

Медицина: Студенты психиатрической медицины могли бы обнаружить документ, составленный психологом в конце 1980 года. В нем он назвал разлом стены как поворотный момент для Европы и упомянул словесную конструкцию "Золотая Цитадель". Бросок медицины во время чтения его исследований показывает, что он подразумевал Цитадель как реальное место, и оно относилось не к Берлину, а Бремену.

Вожделение: Персонажи могут сделать проверку Ловкость + Вожделение, чтобы уйти от погони в Цитадели, либо смешаться с постоянным, но чрезвычайно упорядоченным трафиком.

Скрытность: Незаметное перемещение через Цитадель или установка взрывчатых веществ на центральную скульптуру требует успешного броска Ловкость + Скрытность.

Знание улиц: Тот, кто хочет найти людей, знающих о Золотой Цитадели, должен сделать бросок Внутренность + Знание улиц, со штрафом -3.

Обман: Возможность имитации реакций и невербальных сигналов рабочих в Цитадели, чтобы избежать подозрений, требует броска Манипулирование + Обман.

Преимущество: Безоружная оборона (стр. 180). Внутри Золотой Цитадели сложно найти оружие, но это не означает, что персонажи не окажутся под угрозой.

Преимущество: Быстрые ноги (стр. 165). Быстрый бегун может избавиться от преследования внутри Цитадели.

Эскалация

Если персонажи смогут уничтожить Цитадель, Бог-Машина отмечает это как неудавшийся эксперимент и ищет другие изощренные способы, чтобы скрыть свою инфраструктуру. Может быть, он возложит эту ношу на индивидуальную персону ("Ключ", стр. 80) или он попытается более прямо затуманить умы ("Проблеск Завораживающей Сложности", с 89). С другой стороны, возможно уничтожение Цитадели выказало более насущную проблему, которую персонажам предстоит исправить ("Вылупление", стр. 99).

Возможно, Цитадель выросла до размеров Германии и там работает уже пятая часть населения ЕС. Люди всего мира отправляются на работы в Цитадель, а большинство молодых людей там проводят хотя бы одно лето. Возможно, каждый человек на земле знает об этом, но считает неважным, либо важным и они должны помочь постройке. С такого рода непосредственным влиянием вы можете продолжить историей "Это Ад" (стр. 103) или "Городское странствие" (стр. 108).

Операция: Колокольный Звон

Платформа для бурения нефтяных скважин в Северном море, по-видимому, стала базой для террористической группы. Персонажи прибывают туда и находят ее пустой, но после этого обнаруживают, что проблема гораздо больше, чем ожидалось.

Инфраструктура

Морская Западная 36 (стр. 127) является нефтяной платформой в Северном Море. До недавнего времени она показывала многообещающие признаки продуктивного бурения. Но когда на нее обрушился мощный шторм, все пошло к черту. Большая часть команды вовремя ее покинула, но один инженер, Арнольд Дифенбах, остался, чтобы попытаться стабилизировать платформу. Когда погода успокоилась, прибыли спасатели с остальной частью команды, они обнаружили что платформа в отличном рабочем состоянии, с незначительными повреждениями. Дифенбаха нигде не было и можно было предположить, что он выпал за борт.

В течение последующих недель, платформа начала с невероятной скоростью добывать нефть. Компания потратила дополнительные ресурсы на буровую установку, расширяя производственные мощности и на проведение исследований возможности создания еще одной вышки в этом районе. Однажды ночью, компании и аварийные службы Англии, Бельгии и Нидерландов получили безумные призывы о помощи с этой нефтяной платформы. Когда они попытались связаться в свою очередь, никто не ответил. Первая группа спасателей увидела висящих на канатах нефтяной платформы тела команды, на которых было написано "ДЕРЖИТЕСЬ ПОДАЛЬШЕ ОТСЮДА".

Компании и страны немедленно предположили, что некая террористическая группа или сектанты захватили платформу, спасатели попытались вступить в контакт с целью выяснения их требований. Ответ был всегда один и тот же: ДЕРЖИТЕСЬ ОТСЮДА ПОДАЛЬШЕ. Наконец, различные правительства (соседние страны и США) собрали элитную команду для ночной высадки, чтобы перезахватить платформу, убить или пленить виновных и также выяснить какой был нанесен ущерб. И тут конечно приходит черед наших персонажей. Миссия называется Операция: Колокольный Звон, потому что в область, в которой находится платформа Морская Западная 36, невозможно зайти незаметно, как впрочем, и выйти оттуда.

Правда: Как объясняется в третьей главе, Арнольд Дифенбах объединился с нефтяной платформой. Он был рад продолжать выполнять функцию по добыче нефти, но Бог-Машина обнаружил, что нуждается в этой платформе. Он немного подвинул сверло и пробурил морское дно, стремясь раскрыть нечто, захороненное миллион лет назад (см. Чертежи). Когда это заметил экипаж, они решили что это неисправность и попытались выключить бур, поэтому Дифенбах убил их всех. Нефтяная платформа является защитной инфраструктурой.

Взаимозаменяемые части

Персонажи являются членами элитной команды солдат, посланных отбить платформу. Они могут быть морскими котиками, британскими коммандо, шведскими сарскильда оперейшенгруппен или французскими коммандос-марин. Кто-то в группе, вероятно, обучен саперному делу, а также группа может включать в себя инженера, в случае если платформе потребуется экстренный ремонт.

Если ваши игроки нечто другое, они могли бы командовать операцией с судна или материка. Эти персонажи могут быть обучены следственными навыками, чтобы определить, что же произошло на платформе, в то время как солдаты будут выступать в качестве их глаз и ушей при помощи камер. Или после того, как солдаты прочесали платформу и никого не нашли, они могут выступить в качестве оперативно-следственной группы, позволяя игрокам управлять смесью солдат и детективов.

Чертежи

Бог-Машина не обязательно хочет убить всех людей (ему на это вообще все равно, но

мертвые люди, как правило, привлекают других людей и это замедляет работу). Дифенбах, одержимый нефтяной платформой, рассматривает всех, кто ступил на ее поверхность как незваных гостей. Буровое устройство автоматизировано, и бурение будет продолжаться, независимо оттого, что персонажи сделают с Дифенбахом. Остановка бурения требует убийства Дифенбаха, затем восстановление компьютерных систем, или же перерезанием кабеля, который обеспечивает бур питанием.

Если бурение не останавливают, оно добирается до пещеры под морским дном. Там находятся открытые части Бога-Машины, которые не были в эксплуатации в течение тысячелетий. Они требуют нефти для своей работы, а это означает, что если бур доходит до пещеры, Бог-Машина начнет тянуть нефть из месторождения, а затем механизмы оживут, поглощая кабели, сверла и саму нефтяную платформу. Если персонажи будут на платформе, когда это произойдет, вероятно, они будут затянуты под воду и будут потеряны навсегда.

Штыри

Все еще живые части Арнольда Дифенбаха (см. третью главу) являются штырями для инфраструктуры Морской западной 36. Его убийство, как уже упоминалось, способствует прекращению способности Бога-Машины влиять на платформу, но это не остановит бурение. Нужно либо перерезать кабель (Прочность 8, Структура 11), либо поработать с компьютерами (см. ниже).

Методы

Компьютер: Обычно это было бы не сложно, но системы платформы слились с мозгом Дифенбаха. Даже после его смерти они не действуют как нормальные компьютеры. Бросок Манипулирование + Компьютер (длительное действие, каждый бросок это 30 минут, нужно 10 успехов), чтобы получить доступ к системам и остановить бурение. Если Дифенбах еще жив, когда систему пытаются взломать, это будет состязательный бросок против его Решительности + Компьютер.

Медицина: экспертиза тел рабочих платформы (и бросок Сообразительность + Медицина) покажет, что они были задушены кабелями. Кабели видимо просто опустились, обернулись вокруг шеи и взвились вверх, удушая людей.

Атлетика: Дифенбах контролирует абсолютно все на этой платформе, включая и различные машины, которые довольно массивные, для того, чтобы сбросить людей в океан. Если это произойдет, игрок делает проверку Выносливость + Атлетика раз в ход с модификатором -2, плавая в воде, пока кто-то его не вытащит.

Скрытность: Дифенбах может "видеть" только при помощи камер безопасности на платформе, которых, к сожалению множество. Бросьте Ловкость + Скрытность, чтобы обойти их.

Эмпатия: Люди, отвечающие за операцию: Колокольный Звон, с кем-то общались на это платформе, и они предполагают, что это террористы. Однако изучение записи (успешный бросок Сообразительность + Эмпатия) показывает, что шаблоны речи и "требования" предполагаемых террористов не отдают ни фанатичным, ни националистическим тоном.

Знание улиц: Персонажи, имеющие связи с торговыми группами или шпионами могут начать прощупывать эту тему, чтобы узнать, что за террористы могли захватить платформу. Это требует броска Манипулирование + Знание Улиц и требует, по крайней мере, целого дня. Если бросок оказывается неудачным, персонаж узнает о какой-то террористической организации, которая берет на себя убийства на платформе. Если бросок успешен, никто не получает никакой информации, кроме слуха о тайном военном корабле, который несколько месяцев назад исчез в этом регионе Северного Моря (как раз после шторма).

Преимущество: Защитный бой (стр. 176). Платформа не так уж и сильно может противостоять врагам, но этот Преимущество поможет персонажам избежать атак машин и кабелей.

Преимущество: Психокинез (стр. 173). Недавно обученный член секретного военного

подразделения может быть интересным персонажем для этой истории, особенно если он пока еще не вполне может контролировать свои силы.

Эскалация

Что случится, если Бог-машина утянет нефтяную вышку и пережует ее? Конечно, персонажи не смогут это пережить (или они могли бы сбежать в последнюю минуту и наблюдать, как все это канет в бездну), но после этого вся зона должна пострадать от землетрясений и цунами из-за изменений Бога-Машины. Это может привести к истории с высокими ставками: "Невидимая Цитадель" (стр. 92, может быть персонажи найдут сундучок на корабле), "Алая Чума" (стр. 97, Богу-Машине необходимы дополнительные силы, чтобы принять это окончательное решение), или "Ну кому нужна война" (стр. 105, персонажи легко могут быть перенесены из этой миссии в другую).

Законопроект 279

По воле удачи, случайности или профессии, вы оказались в политическом котле. Тут всегда было все жестко, но такого, как продавливание Законопроекта 279 еще не было. Закон не только делает незаконным гомосексуальные связи, а также делает их серьезным правонарушением.

Инфраструктура

Выберите место с жестким и коррумпированным правительством или с фундаментально религиозным режимом (ну или создайте). До этих пор, это режим где случаются угнетения, но не происходит ничего необычного или ужасного. Женщины имеют право голосовать, но ограничены в своих гражданских свободах. Гомосексуализм запрещен, но не влечет уголовной ответственности. Общество пассивно в своей нетерпимости.

Так было до тех пор, пока религиозные лидеры и политики внезапно не подали на рассмотрение невероятно жестокий закон, который приняли быстрее, чем население смогло осознать, что он несет. Толчок пришел из ниоткуда и был почти всеохватывающим. В преддверии принятия этого закона, полиция начала облавы на предположительных гомосексуалистов, проникая даже в самые подпольные клубы. Военные готовятся к массовым казням и выкапывают огромные братские могилы по обочинам дорог. Организации по правам человека снарядили и направили своих дипломатов, переговорщиков и спасателей в надежде избежать бойни. Вмешалась и ООН, угрожая санкциями, так как обычно пассивный режим вдруг выявил такие безумные идеи.

Связано ли это с новым советником президента, у которого слишком маленький нос для его лица, его глаза почти черные и глубоко посажены, а его лицо очень бледное? Жена президента покинула страну, после того, как этот человек был назначен советником, и с тех пор пошли слухи. Маленькая страна стала пороховой бочкой, приведет ли это к гражданской войне, в процессе противостояния изменениям политики или умрет десятая часть населения? Персонажи должны быстро найти решение проблемы.

Правда: Богу-Машине нужны смерти. В частности массовые убийства. Ему все равно как и кто умирает, до тех пор, пока это происходит довольно быстро и от рук людей. Геноцид является уродливым, неважно кто на прицеле - вчера этнические меньшинства, сегодня гомосексуалисты, завтра люди с карими глазами - главное видеть, как они все горят. Новая государственная структура является логистической инфраструктурой под контролем ангела Мистера Носа (стр. 138).

Взаимозаменяемые части

Персонажи в этой истории должны хотеть заботиться о людях, нации, которая страдает в таких трагических потрясениях, иначе будет трудно заставить их участвовать во всем этом.

Фоторепортеры и журналисты, проводящие расследования, являются логичным выбором для типажа персонажа. Как и сотрудники гуманитарных организаций или возможно

воинствующие борцы за свободу, оказывающие помощь в потенциальном восстании. И политик низкого уровня из более (номинально) цивилизованной страны, может отправиться на мирные переговоры, чтобы сделать себе имя. Конечно, и солдаты фортуны с наемниками ждут, когда начнется война. Просто убедитесь, что персонаж-наемник имеет более глубокие мотивы для участия, кроме денег.

Другой возможностью для персонажей является то, что у них могли бы быть родственники в этой пострадавшей стране, и может быть даже люди, которые могут попасть под действие предлагаемого закона (являются ли они на самом деле гомосексуалистами или просто подозреваемыми).

Чертежи

Бог-Машина хочет массовых убийств большого числа человеческих существ, убитых другими человеческими существами, причем в кратчайшие сроки. Богу-Машине нужны смерти. Он нуждается в огромном количестве жертв, и будет лучше, если они произойдут в одно время. Он, возможно, готовится к чему-то действительно мощному, меняющему мир (самое страшное, происходит ли это после каждой такой резни? и если да, то, что изменяется?), или возможно он запускает тестирование своих систем контроля. Для игроков причина должна быть непознаваема, как зло. Оно такое, какое есть.

Так случилось, что деспот в этой части мира придумал способ выполнить свои задумки, и он встал на путь одновременного убийства десятков тысяч человек. Что важно, другие лидеры всего мира, мечтая о крови и славе, могут последовать по этому фарватеру успеха и выдвинуть свою версию Законопроекта 279. Растущая волна умерших "нежелательных лиц" насытит потребность бога-Машины в массовых жертвах, или возможно жертв будет так много, что Бог-Машина будет "разогнан" и мир будет пылать в огне.

Если персонажи не хотят этого допустить, они должны остановить его здесь, в этой маленькой нации. Законопроект 279 должен провалиться, и провалиться эффектно. Означает ли это убийство президента, получение помощи от других наций или ООН, организация людей страны на восстание, в любом случае, персонажи держат в руках жизни тысяч людей.

Штыри

Газеты называют его "Мистер Нос", ну по крайней мере те, что не принадлежат государству. Это человек бумажно-белого цвета, всегда стоящий позади слева от президента во время его выступлений и на фотосессиях. По факту, кажется, что он не присутствовал лично во время съемки фотографий, а его просто пририсовали на каждой из них.

Мистер Нос это ангел, но довольно ограниченный в подвижности и силе (подробнее смотрите в третьей главе, стр. 138). Его убийство или устранение было бы хорошим началом, но этого не достаточно, чтобы полностью устранить проблемы (президент по-прежнему будет продвигать Законопроект 279 вместе или без Носа). Конечно, без Мистера Носа президент может быть восприимчив к новым советникам, если персонажи найдут подходы и будут упорны, чтобы пойти по этому пути.

Методы

Медицина: Президентский совет довольно значителен для шоу, но они согласились на встречу. У вас есть две минуты, чтобы объяснить, что гомосексуализм не болезнь, а "образ жизни" или врожденное отклонение, и лучше бы объяснение звучало научно. Бросьте Манипулирование + Медицина, чтобы хорошо сбалансировать факты, реальность и медицинский жаргон.

Политика: Военная направленность стоит человеческих жизней. Дипломатичное ожидание возможно тоже. Вы хотите подорвать базу власти президента, используя свою собственную пропагандистскую машину. Бросьте Интеллект + Политика, чтобы спланировать политическое устранение президента.

Атлетика: Военные шныряют по домам, и вас тут быть не должно. Вам нужно спрятаться за балками на потолке, пока они не уйдут, но если вы упадете, то прямо на них. Бросьте Выносливость + Атлетика, чтобы остаться в нужной позе.

Скрытность: Это зашло слишком далеко. Глубокая ночь опустилась на президентскую зону. У вас нет выбора, вы должны пройти через защитный периметр. Бросьте Ловкость + Скрытность, ибо президент должен умереть.

Знание улиц: Уловка-22 создана для того, чтобы защитить людей, которые еще не были пойманы военной полицией, вы должны найти их. Обнаружение, возможно, подвергнет их большей опасности, но вы должны пойти на этот риск. Бросьте Манипулирование + Знание улиц, чтобы поспрашивать в округе и найти посредников, которые укажут вам правильное и безопасное направление.

Обман: Зачем вламываться в тюрьму, когда можно туда войти? Бросьте Манипулирование + Обман, чтобы убедить тюремщиков не только в том, что вы представляете ООН, но и как член этой организации имеете право видеть своих подзащитных заключенных.

Преимущество: Статус (Дипломатический) (стр. 170). Речь идет о доступе. Если вы хотите попасть туда, где находятся ворота этой политической арены, вам нужен доступ, и немногие люди имеют тот же доступ, как хорошо поставленный дипломат. Просто не заходите слишком далеко и найдете себя в эпицентре международного инцидента.

Преимущество: Эдейтическая память (стр. 162). Ведение списка имен рискованное дело, так как если вас поймают, найдут его. Лучше просто запоминать имена людей. Военные не умеют читать мысли, не так ли?

Эскалация

Устранение президента или остановка его плана, возможно, перенаправит Бога-Машину на другие цели, а может и нет. "Большое открытие" этой истории должно быть, что все накопления, политика и ненависть являются дымовой завесой. Когда люди друг друга убивают в массовом порядке, это даже хуже, чем бессмысленно; во имя службы Богу-Машине.

С Крестовых походов в Дафур, человечество уничтожает себя используя любой повод, который можно придумать, в то время как Бог-Машина пожинает его плоды. Натурал, гей, римлянин или турок, все равны в глазах Бога-Машины и в равной степени достойны быть принесены в жертву. Такое откровение может быть трамплином в космическую историю "Ну кому нужна война" (стр. 105) или "Это Ад" (стр. 103). Конечно, после такого мучительного опыта они могут предпочесть вернуться домой (где бы он ни был) и иметь дело с чем-то с меньшими масштабами. "Квартал №300" (стр. 69) тоже имеет дело с убийствами (в первого взгляда) но по другой причине.

Алая Чума

Везде, по всему миру умирают мужчины. Молодые, старики, мальчики просто падают мертвыми налево и направо. У науки нет объяснения, а у мировых религий есть миллионы невероятных ответов. Никто не знает способа это остановить.

Инфраструктура

Газеты говорят, что умирают все мужчины, но это не совсем так. Заболевают шесть или семь мужчин из десяти. Сначала кашель, потом жар, а затем неожиданно и слишком быстро для нормального заболевания, наступает смерть. Кто-нибудь может сказать, что причиной смерти является кровь в легких, но невероятно, чтобы настолько много дееспособных людей умерло таким образом. Мало того, что умирают мужчины, женщины становятся бесплодными, хотя этот эффект происходит более медленно и незаметно.

Персонажи должны начать поиски причины медленной гибели человечества. Во время своих поисков они обнаруживают Бога-Машину. Он закончил с человечеством и планирует

стереть его с лица земли.

Правда: Болезнь это глобальная, узконаправленная структура уничтожения. Бог-Машина активирует ее, чтобы уничтожить человечество, чтобы получить всю планету под свои нужды. Персонажи, как и все люди, это просто продукт оккультной матрицы, которая началась сотни тысяч лет назад.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут быть научно мыслящими исследователями или философами, ищущими природу угрозы уничтожения их вида. Возможно они часть мозгового центра, объединенные с археологами и наемниками, которые получили карт-бланш на путешествие по миру и поиску причины смерти и бесплодия.

Рассмотрите ввод эмпата или психокинетика. Может быть, кто-то играл медиумом или просто имел неприятный опыт в прошлом с Богом-Машиной. Эту историю хорошо бы сделать последней (или предпоследней) в длинной Хронике Бога-Машины, так как если персонажи уже видели множество ужасов Бога-Машины, у них должно появиться понимание на некотором внутреннем уровне. Все больше и больше узнавая об этом, персонаж может найти решение этому кошмару человечества.

Чертежи

Это все уран, просто и понятно.

Богу-Машине нужен был уран. Огромное количество урана. Нельзя узнать, создал он человечество, для добычи урана, или же просто манипулировал им. Дело в том, что целью Бога-Машины было заставить человечество добыть из недр земли определенное количество урана. Теперь, когда цель достигнута, Бог-Машина готов перейти на новые биологические виды, новые планы и, возможно, на новые планеты.

По сути, то, что мы понимаем под "мусорной ДНК" является лазейкой Бога-Машины в человеческое тело. Сейчас, когда Бог-Машина с нами закончил, он посылает своих агентов, чтобы получить доступ к этой уязвимости и "выключить" не нужные биологические виды. Века размножения повлияли на выработку иммунитета к смерти у некоторых мужчин и иммунитет к бесплодию у женщин. Либо Богу-Машине на это все равно, либо он планирует уничтожить оставшихся в живых более откровенным способом.

Штыри

Первым признаком влияния Бога-Машины на смерти является странное поведение крови в легких убитых. Кровь, выведенная из тела, засыхает в кубическую кристаллическую структуру, практически на глазах. Позже, дальнейшие исследования находят похожих кристаллы в качестве полипов в репродуктивных органах многих бесплодных женщин.

Упорядоченно растущие неорганические кубические наросты и площадки, должны выглядеть как мотивы Истории, проявление Бога-Машины, так как он принимает более активную роль в мире.

Ангел, которого Бог-Машина отправил для облегчения вымирания, называется Серотонин (см. третью главу, стр. 141). Так как инфраструктура очень широко распространена, просто нет никаких Штырей, которые могут найти персонажи.

Методы

Академические знания: Поведение нескольких племенных наций резко изменилось, с тех пор как Алая Чума пронеслась по земле. Антропологические исследования показывают, что их линии поведения очень сильно совпадают, хотя между племенами нет никаких связей. Бросьте Интеллект + Академические знания, чтобы сравнить их поведение и проанализировать, что вступило в контакт с этими изолированными культурами.

Компьютер: Существует закономерность, ты уверен в этом, но она слишком большая и сложная, чтобы изучать ее на микроуровне. Вам потребуется изучать кубическую

закономерность на макроуровне. Бросьте Интеллект + Компьютер, чтобы написать программу, которая поможет в понимании всей картины.

Драка: Почти каждый день в крупных городах вспыхивают беспорядки. Бросьте Сообразительность + Драка, чтобы найти в толпе путь наименьшего сопротивления и выйти, практически без боя.

Выживание: Предположительно апокалипсический культ в горах Аллегейни имеет лекарство от этой болезни. Однако он находится далеко в глуши. Бросьте Интеллект + Выживание, чтобы найти путь туда.

Экспрессия: Поэзия, написанная мужчинами на смертном одре, имеет некоторые общие элементы. В ней говорится об ангелах, кубках, линиях и боли где-то глубоко внутри. Бросьте Интеллект + Экспрессия для анализа общих элементов.

Общение: Мир не закончится при нашей жизни, так почему бы не пить и не веселиться, пока ничего не останется? Богатые и молодые, те, кто остались в живых впадают в пьяный угар празднования апокалипсиса. Особый интерес вызывает коллекция, названная Депрессивное Стекло, посуда, сделанная с добавлением урана, поэтому она светится под ультрафиолетовым светом. Они говорят это безвредно, но если и нет, то какая разница? Бросьте Манипуляцию + Общение, чтобы найти свой собственный источник социальных товаров и взгляните поближе.

Преимущество: Выдержка к Биологии (стр. 164). Наблюдать за людьми, выкашливающими кровь сложно и неприятно, но лучше научиться справляться с этим, так как таких зрелищ будет предостаточно.

Преимущество: Проклятый (стр. 172). Вы уже знаете как умрете. Несмотря на все трудности, вы знаете, что махинации Бога-Машины не убьют вас. Вот почему вы готовы взять на себя такой риск, на который не пойдут другие персонажи. Вы достанете для них информацию, зацепки, инструменты, чтобы остановить Бога-Машину, потому что вам нечего бояться.

Эскалация

Возможно, персонажи разгадают закономерности и увидят небольшую часть плана Бога-Машины. Чтобы они не сделали с этими знаниями, это изменит мир навсегда. Они могли бы атаковать проблему на мистическом уровне, заставляя Бога-Машину бороться с ними напрямую ("Это Ад", стр. 103).

Возможно, они объединятся, чтобы уничтожить запасы урана, заставляя Бога-Машину дать человечеству развиваться еще несколько веков, пока он будет ими манипулировать для дополнительной добычи вещества. Это может привести к истории "Лунное Окно" (стр. 84) или "Невидимая Цитадель" (стр. 92).

Однако для этого может быть слишком поздно, поэтому персонажи выходят на контакт с Богом-Машиной и предлагают ему сделку в качестве последней попытки. Предлагают ему то, что как они думают, ему даст больше, чем уничтожение вида. Выбор не должен быть легким. Возможно, Бог-Машина согласится сохранить человечество, если они согласятся быть добровольцами в создании новых интересных биологических видов. Хроники могли бы обрести трансгуманистские оттенки, так как люди земли согласятся стать гибким, быстро мутирующим видом, в надежде на то, что Богу-Машине потребуется еще.

Вылупление

Группа людей, наблюдающих Статую Свободы в Либерти Стейт Парке, видят сотни существ, вбегающих в статую, а затем огромный взрыв энергии, который испепеляет площадь более 2500 миль. Сразу после этого, все персонажи просыпаются в своих постелях прямо в день перед взрывом.

Инфраструктура

Однажды вечером, около 9 часов, все персонажи находились в Либерти Стейт Парке в

Джерси, Нью Джерси. Этот парк находится всего в нескольких сотнях ярдов от Статуи Свободы, которую оттуда прекрасно видно. Персонажи наслаждаются вечером, когда слышат странный треск и хруст, затем видят, как Статуя Свободы разваливается на части, похожие на яйца огромного насекомого. Фрагменты статуи падают в Нью-Йоркскую гавань, яркий свет пробивается через трещины в статуе, и сотни больших светящихся насекомоподобных существ начинают вбегать внутрь статуи. После этого свечение усиливается и ослепляет всех, кто смотрел на статую. Через несколько мгновений вспыхивают Джерси и Манхеттен. Все люди умирают в этом огне, включая персонажей.

В следующее мгновение, все персонажи оказываются там, где они были, когда проснулись в день наблюдения за статуей. У всех персонажей имеются полные воспоминания того, что произошло в течение этого дня. Если персонажи ничего не сделают, чтобы остановить это, Статуя Свободы снова покроется трещинами, взрыв приводит к все более плачевным последствиям, а персонажей снова переносит во времени.

Когда это происходит в первый раз, запишите, где персонажи были в 11:01 утра. Ангел Калка (стр. 137) выходит из станции метро Канал Стрит. У него есть 71 минута полезного времени и нет никакого способа узнать о персонажах. Он использует свою Нумен Галлюцинацию, чтобы вызвать массовую истерию, зная, что это привлечет внимание. Если персонажи обращают внимание на новости дня, они узнают о беспорядках в этом районе Манхеттена, как люди восторгаются потусторонними существами и огнями в небе. Если они доберутся до этой станции метро между 11:01 и 12:11 утра, Калка может найти их Чувством Судьбы. Он появляется там каждый день, в одно и тоже время, и он может помочь объяснить ситуацию, если персонажи нуждаются в этом. Если Ваши персонажи просто следуют плану, и кажется, что им не требуется помощь, не беспокойтесь о Калке.

Правда: Статуя Свободы действует как инфраструктура сокрытия, но более важная проблема заключается в уничтожении и возврате времени. Персонажи являются частью более крупной структуры ликвидации, предназначенные для уничтожения существ и выводу произведенной энергии. Если они не справляются с задачей, взрыв является резервным ресурсом.

Взаимозаменяемые части

Единственным требованием для этой истории является то, что все персонажи должны быть в Либерти Парке в 9:00 вечера, когда трескается Статуя Свободы. Персонажи могут не знать друг друга, а могут легко познакомиться в одном из поздних версий этого временного цикла. Несмотря на то, что история является космической из-за акцента на регрессию времени и потусторонних монстрах, «Вылупление» является хорошей историей для начала хроники, так как персонажи получают много времени, чтобы узнать друг друга. Процесс встреч друг с другом, понимание, что персонажи проживают один и тот же день, поиск проблемы и ее решения могут легко занять 15 попыток; если персонажи знают, что 15 попытка будет последней, будет приятно нарастать напряжение.

Но даже, если каждая попытка займет одну главу, все же это 15 глав - довольно долгая история, которая происходит в "один день". Посмотрите такие фильмы, как "Беги Лола, беги" и "День сурка", также можно посмотреть шоу "Истинный Зов", чтобы посмотреть, как персонаж может менять обстоятельства, проживая один и тот же день. Примените это к персонажам - да, они должны спасти мир, но есть ли у них время, чтобы проверить результаты лотереи? Хотят ли они узнать о преступлениях или несчастных случаях и предотвратить их? Хватит ли им 14 попыток, чтобы стать экспертами по событиям этого дня, так что они смогут остановить Вылупление? Дайте игрокам несколько сессий на исследование способностей и возможностей встреч и взаимодействий, перед тем как поднимете уровень стресса.

Одним из вопросов, на которые персонажи попытаются ответить - почему они? Вполне вероятно, что все они были достаточно близки к статуе во время первого взрыва (но все-таки выжили) и были пойманы в петлю Бога-Машины. Или же Бог-Машина считает, что

они смогут решить эту проблему, это означает, что каждый персонаж должен иметь определенный навык или Преимущество, который будет полезен для решения этой проблемы. Если Вы запускаете "Вылупление" после другой истории, то возможно персонажи подверглись достаточному воздействию Бога-Машины, что он считает их частью своих программ (которые должны выполнить персонажи до ночи, если они это поймут).

Чертежи

Цикл разрушения мира, а затем восстановления занимает два с половиной дня в течение 15 циклов. После каждого изменения, мир визуально отличается в мелочах. Упаковка нездоровой еды и сюжет ТВ-шоу изменяются от одного цикла к другому. Кроме того, за 10 циклов новости о возможном взрыве ядерного оружия Пакистанскими террористами в Индии, становятся все более распространенными и надежными. Такие сообщения сначала появляются в нескольких бульварных газетенках, а к 12 циклу во всех основных газетах и на ТВ. На 15 временном цикле большой ядерный взрыв уничтожает большую часть Мумбаи и Статуя Свободы не взрывается. Тем не менее, статуя трескается, а любой присутствующий персонаж видит странные светящиеся существа, которые из нее выползают и взлетают в небо. Нападение на Мумбаи также делает практически неизбежной ядерную войну между Индией и Пакистаном.

Персонажи являются единственными людьми, кто помнит петли времени или какие события изменялись от одного цикла к другому. Независимо от того, как далеко персонажи находятся от взрыва, каким-то образом они застревают в петле времени пока они либо не предотвратят взрыв, либо пока не будет разрушен Мумбаи. Персонажи могут предотвратить взрыв в Мумбаи, только предотвратив взрыв Статуи Свободы.

Штыри

Два основных штыря в этой истории это Статуя и временные петли. Из-за того, что статуя является мощным фокусом веры и эмоциональной энергии, агенты Бога-Машины покрыли всю ее внутреннюю поверхность знаками и механизмами, во время ее восстановления в 1933 году. Эти устройства используют направленную на нее психическую энергию на питание различных эзотерических усилий, в том числе на стабилизацию нескольких ангелов, чтобы они могли остаться на земле, а сама статуя является одной из форм инфраструктуры. Как только статуя становится неустойчивой, Бог-Машина не может призывать на землю ангелов и не может поддерживать тех, кто уже тут (Калка является исключением, так как он в любом случае существует вне времени).

Ни один из этих символов не виден снаружи Статуи или из любой части, доступной для туристов. Тем не менее, персонажи, которые получают доступ к внутренней поверхности медной кожи Статуи, может увидеть огромные и сложные схемы в форме эзотерических символов. Эти схемы светятся красно-желтой энергией и покрывают большую часть внутренней поверхности статуи. Если персонажам удастся поговорить с работниками внутри или снаружи здания, они говорят, что ничего не знают об этих символах. Кроме того, эти символы не проявляются на фотографиях. Только персонажи могут видеть знаки, из-за их перемещений во времени.

Хотя знаки и собирают большое количество энергии, основная ее часть не доходит куда положено. Вместо этого, эта энергия привлекает опасных паразитов. Эти паразиты росли в течение нескольких десятилетий. В начале истории, эти паразиты вылупляются и дестабилизируют потоки энергии Статуи. Смещение потоков ведет к катастрофе, в итоге происходит огромный взрыв.

Бог-Машина реагирует на взрыв, создав серию временных петель. В течение 15 временных петель, Бог-Машина постепенно изменяет прошлое и настоящее так, чтобы рассеять энергию взрыва в другом месте и обеспечить удобное для этого прикрытие. Все персонажи замечают изменения различных мелочей после окончания каждой петли времени, и что каждая последующая петля делает ядерную атаку Пакистана против Индии все более

вероятной.

Единственным способом закончить временную петлю без уничтожения Мумбаи, является проникание внутрь Статуи Свободы, по крайней мере, за несколько часов, до того как она начнет трескаться. Зоны общественного пользования статуи выглядят абсолютно нормальными, но нижняя часть статуи, рядом с ее кожей, наполнена ячейкой яиц размером с огромный грузовик или прицеп. Эти яйца содержат в себе сотни существ, но всю эту красоту обычные люди не видят, таким даром обладают только те, кто знают о петлях времени, однако если простому человеку показать на яйцо, он сможет его увидеть.

Повреждение знаков вызывает неконтролируемый выброс энергии, который испепеляет и персонажей, и яйца, и статую, но ограничивается уничтожением Островом Свободы, затем временная петля заканчивается. Уничтожение яйцекладки предотвращает от вылупления без каких-то других разрушений. Тем не менее, это потребует использования тяжелого оружия типа взрывчатки, помповых ружей, бензопилы или нескольких людей с пожарными топорами. Если Рассказчик пожелает, Разбитые яйца могут освободить часть существ и дать им возможность атаковать (используйте черты собаки на с. 203 из правил Мира Тьмы).

Методы

Академические знания: Персонажи, которые совершат успешный бросок Интеллекта + Академические знания, при исследовании Статуи Свободы узнают, что персонал Национального Парка, 6 августа 1945 года обнаружили в Статуе серьезные трещины, точно в день проведения ядерного удара по Хиросиме.

Наука: Бросок Интеллекта + Наука при изучении яиц позволит персонажам понять, что эта яйцекладка подключена нитями к электрическим знакам и от них питается.

Кража: Персонажи, которые хотят проникнуть в Статую или в те части Статуи, которые закрыты для публичных посещений, должны сделать успешную проверку Ловкости + Кража со штрафом -2.

Скрытность: Персонажи должны сделать успешную проверку Сообразительности + Скрытность, чтобы успешно спрятаться в Статуе после ее закрытия в 5:00 вечера.

Убеждение: Чтобы убедить работника, обслуживающего Статую, что происходит нечто странное и опасное, и он должен проводить персонажей вовнутрь для исследования проблемы, требует броска Внушительность + Убеждение.

Обман: Персонаж может убедить работника обслуживающего Статую, что он агент ФБР или другой важный чиновник, сделав успешную проверку Манипулирование + Обман.

Преимущество: Быстрый разговор (стр. 167). У персонажей ограничено время на их исследование и составление плана, у них есть только день, до того как все сгорит в огне и мир перезапустится. Общение короткими точными фразами может пригодиться.

Преимущество: Близкий бой (см. стр. 176). Боевая сцена на узких лестницах Статуи может быть драматична и смертельна - надеемся, персонажи имеют опыт боя в тесном помещении.

Эскалация

«Вылупление» со Статуи Свободы может быть только первым из нескольких событий. Персонажи, которые решили уехать подальше от Статуи Свободы, и были в разных местах мира во время взрыва, могли видеть как Эйфелева Башня, Бурж Халифа в Дубае (в настоящее время самое высокое здание в мире) и другие хорошо известные строения "вылуплялись" и взрывались в ответ на взрыв Статуи Свободы. После того, как персонажи закончат спасать Статую Свободы, они должны будут спасти и другие строения, прежде чем они "вылупятся".

Чтобы соединить эту историю с другими, рассмотрите возможность того, что паразиты могут быть кошмарными существами (Городское странствие, стр. 108) и вашим персонажам нужно проследить их источник. Или возможно, во время решения проблемы, персонажи выпадают из времени и пространства, в конце концов, сталкиваются с

аналогичным количеством разрушений ("Ну кому нужна война", стр. 105).

Путешествие во времени

Персонажи видят видео в онлайн о том, что мир скоро перестанет существовать. Это видео призвано помочь персонажам создать устройство, которое позволит отправиться в 1901 год, чтобы уничтожить механизм, который должен положить конец миру.

Инфраструктура

Вышеупомянутое видео длится всего 10 минут. Оно начинается с заявления "Если кто-то видит это, я провалил все дело. В 1901 году я изобрел устройство, которое скоро уничтожит мир. Полярные сияния являются лишь первым признаком беды. Версия этого устройства может спасти мир, если кто-то вернется в прошлое, в первые минуты с того времени, как было включено это устройство. Вы должны уничтожить и оригинал этого устройства, и мои лабораторные записи. Если мои наниматели никогда не узнают об этом устройстве, они не смогут использовать его для разрушения мира. Они считают, что механизм, который мы использовали, чтобы создать устройство, даст им возможность управлять временем и пространством. На самом деле его использование позволит бесчеловечным силам свернуть все время в одно бесконечное мгновение. Я случайно создал центральный компонент этого устройства. Если уничтожить все записи о том, как его создать, эту машину, которая грозит гибелью всему человечеству, никогда не сможет быть построена. Если время уже начало распадаться, зона, освещенная лампой, останется в безопасности".

Видео описывает как создать комплексную газоразрядную лампу, по типу неоновой, содержащую точную смесь из семи различных газов: кислород, неон, ксенон, аргон, азот, углекислый газ и гелий. Питание идет от литиевой батареи, такие используются в фотоаппаратах и мобильных телефонах, лампа производит королевское синее свечение.

Видео также говорит, что надо построить электромагнит по контуру закрытой двери. Когда персонажи используют синий свет и магнит во время открывания двери, за ней открывается коридор несколько сотен метров в длину. Видео рассказывает, что коридор проходит через время и пространство, заканчиваясь где-то в Париже в 17:11 вечера 16 февраля 1901 года. Также там упоминается адрес лаборатории и дома доктора Жирара.

Правда: Как и Марко Синг, наниматели доктора Жирара пытались использовать Бога-Машину в качестве пути к божественности. В отличие от Синга, им удалось кое-чего добиться, после показа. Устройство, которое изобрел Жирар, действительно позволяет управлять временем так же, как и Бог-Машина, но, к сожалению, устройство также меняет характер действительности. Результатом является то, что Бог-Машина не может получить информацию о том, что происходит, и поэтому не может послать ангела, который исправит это. Однако когда персонажи просматривают это видео, они создают временную линию, в которой они исправляют проблему, что дает возможность Богу-Машине послать ангела им на помощь.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут начинать в любом городе, где есть доступ к интернету, лабораториям и поставщикам лабораторий. Первым свидетельством того, что персонажи имеют дело с чем-то необычным, является появление королевского голубого сияния в небе по всему миру, в том числе в местах, расположенных слишком близко к экватору, где не может быть таких явлений. Затем хотя бы один из персонажей грузит видео с сайта, а вместо этого загружается видео, описанное выше.

По крайней мере, один из персонажей должен быть профессионалом по электронике или химии, ну или любителем, который на заказ изготавливает газоразрядные лампы. Персонажи также должны быть людьми, готовыми посмотреть интернет видео о путешествиях во времени.

Чертежи

Если персонажи ничего не делают, сияния в небе становятся все более яркими, и каждый начинает разбирать в них проблески неких фигур. Вера в призраков витает по всему миру. Эти "призраки" становятся все более твердыми, в течение нескольких недель, по мере разрушения барьера между временами (фигуры не призраки, а люди, просачивающиеся из другого времени). В некоторых районах время на несколько секунд начинает идти вспять. Расколотая ваза может собраться и подняться обратно на стол. В конечном счете, структура линейного времени полностью растворится.

Устройство, которое все это делает, позволяет Богу-Машине свернуть время, позволяя переформатировать реальность далекого прошлого в реальность далекого будущего, создавая временное состояние, в котором можно работать без необходимости в каких-либо посредниках. В этом безвременном состоянии все причины и следствия, каждое событие в мире, происходят в одно мгновение. Синий свет защищает людей от этой временной реальности, создавая пузырь линейного времени шести метров в диаметре. Тем не менее, все, что находится за пределами этого радиуса остается запутанным водоворотом.

Через несколько десятилетий после создания синего света, доктор Жирар понял, как опасны были планы его нанимателей. Он пытался предупредить их, но никто ему не поверил. Чтобы защитить себя он решил переосмыслить свои цели. Механизм, уничтожающий время, был завершен в 1932 году. С тех пор он накопил очень большую энергию. Когда появляются растущие северные сияния, он начинает активизироваться. Больше информации о Жираре можно получить на стр. 115.

Как только персонажи выходят из временного коридора, они оказываются выходящими из дверей склада, в Париже, вечером 16 февраля 1901 года. Они находятся в двух милях от лаборатории доктора Жирара, которая находится на другой стороне Сены и немного дальше до более приличной части города. Чтобы добиться успеха, персонажи должны украсть или уничтожить как оригинал синего света, так и записи доктора Жирара. Без этих записей он не сможет успешно воссоздать этот свет. С другой стороны, персонажи могут убить доктора Жирара и уничтожить его работы или же убедить его в опасности изобретения и уговорить уничтожить прибор, или отдать устройство им.

Чтобы вернуться в настоящее, персонажи должны включить их свет и осветить двери склада, в который они попали, когда появились в прошлом. Если он достигает успеха, по их лампа исчезает в тот момент, когда они появляются в настоящем, так как получается, что видео никогда не было сделано. Все записи об этом тоже исчезают, сияния в небе, о котором они все же помнят, никогда не происходили. Единственное свидетельство того, что эти события происходили, являются воспоминания персонажей и любые предметы, которые они принесли из 1901 года.

Штыри

Наиболее важным штырем является голубой свет, который изобрел доктор Генри Жирар в 1901 году. Работая с культом, посвященным в существование и понимание Бога-Машины, он имел доступ к науке, неизвестной остальному человечеству. В начале 1901 года, доктор Жирар экспериментировал с эзотерическими свойствами газоразрядных ламп, используя сотни различных газовых смесей, когда он заметил, что определенная смесь газов обладает необычными свойствами.

В дополнение к возможности отправить персонажей в 1901 год, синий свет вызывает заморозку времени для объектов в нескольких футах от него, примерно на пару секунд после включения. Когда Жирар в первый раз включил свет, он увидел, как падающий со стола карандаш завис в воздухе на две секунды. Затем он записал, какие газы и электроды он использовал и начал дальнейшие исследования этого света. Доктор Жирар был единственным исследователем во время этих экспериментов. Возбужденный своим открытием, он испытывал этот свет в течение восьми дней, прежде чем отнес свои

исследования начальству.

В 1901 году он работал в лаборатории, расположенной на втором этаже здания, используемое учеными и инженерами, которые были завербованы старшим агентом культа по имени Мартин Делрио. Он нанял этих людей для выполнения различных типов передовых исследований. В здании у дверей не было ни одного вооруженного охранника. Лаборатория доктора Жирара содержит многочисленные емкости с газами, а также несколько десятков "неоновых труб" странного дизайна. Оригинал синего света находится в лаборатории, но свои записи Жирар берет домой каждый вечер. Доктор Жирар уходит домой в 19:00 вечера и приходит на работу в 9:00 утра.

На первом этаже располагаются офисы, а на втором четыре лаборатории. Одна из них пустая, а две другие содержат эксперименты по другим феноменам Бога-Машины (если вы уже закончили другие Истории, в этой лаборатории могут находиться остатки вещей, которые уже открыли персонажи - культ каким-то образом воспользуется ими в будущем?). Это здание и его окрестности находятся в богатом районе, с электрическим освещением на улице и в домах.

Доктор Жирар жил в полумиле от его лаборатории в небольшом, но элегантном особнячке, который также был снабжен электричеством. Он жил один, за исключением двух слуг, которые уходят, когда он возвращается домой. Свои записи он хранит в кабинете. Наниматели предупредили Жирара, что его работа может привлечь опасное внимание. Окна первого этажа его особняка зарешечены и к решеткам подведено электричество, также он хранит в тумбочке свой револьвер (если Рассказчик желает, чтобы у хорошего доктора была более качественная охрана, можно добавить заводного слугу, которого можно найти на стр. 133).

Методы

Академические знания: Надеемся, персонажи достаточно разбираются в истории, чтобы избежать потенциально опасных анахронизмов. Рассказчик иногда должен просить совершить бросок Сообразительности + Академические знания, чтобы избежать некоторых вопиющих ошибок.

Ремесла: Хитрый персонаж может использовать Ловкость + Ремесла, чтобы создать небольшую, естественно выглядящую утечку оригинального синего света, позволяя выйти всем газам. Изменения его записей предотвратит воссоздание этого света Доктором Жираром (см. ниже).

Кража: Проход через решетку под электричеством требует броска Ловкости + Кража со штрафом -3. Провал не только оставит решетку неповрежденной, но и нанесет 5 пунктов тупых повреждений, и вспошит любую охрану.

Скрытность: Предположим, что персонажи могут попасть в дом Жирара, незаметно передвигаясь, что потребует броска Ловкости + Скрытность. Помните, что группа незаметна настолько, насколько незаметен наименее скрытный член.

Экспрессия: Если персонажи смогут достать записи Доктора Жирара, то они потенциально могут их изменить. Это предполагает понимание Науки (кто-то должен сказать фальсификатору, что нужно писать, это включает в себя бросок Интеллекта + Наука). Бросок на подделку это Ловкость + Экспрессия (длительное действие, каждый бросок равен минуте, требуется восемь успехов). В случае успеха, персонаж может изменить формулу настолько, что она станет бесполезной, что должно свернуть доктора Жирара с правильного пути.

Запугивание: Персонаж может похитить или прижать доктора Жирара, угрозами заставить отдать свои заметки о синем свете персонажам. Это потребует броска Внушительность + запугивание.

Преимущество: Язык (французский) (стр. 163). Зная французский язык, чрезвычайно полезно для прогулок по Парижу 1901 года. Несмотря на то, что многие образованные люди, в том числе доктор Жирар, владеют английским, большинство людей его не знают.

Преимущество: Ловкость рук (стр. 165). Персонажи, владеющие магией сцены или

аналогичными умениями, могут легко стянуть записи доктора Жирара из его сумки.

Эскалация

Если персонажи получают оригинальные записи или оригинальный синий свет доктора Жирара, они могут использовать эти вещи или построить новые, чтобы вернуться в 1901 год. Каждое следующее путешествие в 1901 год отправляет их в тот же вечер, но на 5 минут позже, чем в последний раз. Неаккуратные персонажи могут встретить сами себя, что вызовет огромное количество путаницы.

Персонажи могут начать изменять историю, путешествуя в 1901 год, внедряя новые технологии или убив Гитлера или Сталина в молодости. Незначительные изменения во времени остаются незамеченными, но значительные изменения во временной линии привлекают внимание агентов Бога-Машины, которые пытаются найти и уничтожить персонажей.

Путешествия во времени, как знает каждый поклонник научной фантастики, очень сложно осуществлять без создания всяческих логистических проблем. Может быть персонажи сделали нечто дестабилизирующее, а это может привести к любым Историям, в том числе ("Городское странствие" (стр. 108), "Это Ад" (стр. 103) или "Разбудить мертвеца" (стр. 86). Персонажи, ознакомленные только с нюансами путешествия во времени, попадают в истории с меньшими масштабами, такие как "Сделать снова" (стр. 71) или сделают их идеальной целью для "Ключа" (стр. 80).

Это ад

Позволь мне предложить тебе выбор. Свобода воли, вот о чем я говорю, детка. Открой дверь,пусти меня, и я передам тебе ключи в рай или ад. Ты можешь решить, какая сторона получит все в реальности. Ты просто должна выбрать.

Инфраструктура

Линии, начертанные на песке, через акт творения. Монстры, оккультисты, спириты и медиумы видят все больше активности в некогда тихих небесах. Число овладений демонами стремительно растет, и экзорцисты сейчас пытаются сдержать этот наплыв. Некоторые ученые начали собирать записи и данные свидетелей появлений ангелов. Религиозные служители интерпретируют знаки под свои версии апокалипсиса, а некоторые люди ищут правду на дне стакана.

Персонажи находятся прямо посреди всего этого, видя сны войны и конфликтов, о крови и сексе, о сладком и радостном страдании. Им снятся Рай и Ад, и кто-то постоянно нашептывает им, прося принять чью-либо сторону.

Правда: В этой истории Бог-Машина пытается изменить мир в доселе неизвестную форму инфраструктуры. Если все же нужно название, давайте назовем ее "чистая" инфраструктура. Если Богу-Машине это удастся, у него не будет никаких ограничений, когда и куда отправлять своих ангелов.

Взаимозаменяемые части

Персонажи этой истории должны быть хотя бы немного в курсе о происходящем в Мире Тьмы. Маленький экскурс в темноту ночи будет идеальным для большинства персонажей. Может быть они оккультные исследователи, профессиональные экзорцисты, родственники стаи оборотней или психически настроены на секреты. Если у вас есть доступ к книгам о сверхъестественном Мира Тьмы (Вампир: Реквием, Маг: Пробуждение, Призраки: Пожиратели Грехов и так далее), то можно рассмотреть, как сработает эта история для группы сверхъестественных персонажей.

"Это ад" может быть идеальной историей для завершения хроник Бога-Машины. Персонажи все-таки смертны, но они достаточно видели, пока гонялись за Богом-Машиной, поэтому их нельзя больше называть "нормальными". Это персонажи с особой судьбой, по

сравнению с остальными. Может быть это в крови, в генах, или просто непознаваемая случайность, но персонажи в течение хроники станут борцами за человечество.

Чертежи

В этой хронике Бог-Машина хочет сделать из Земли свою версию Рая - не меньше. Он хочет создать чистое, холодное, упорядоченное место, лишённое неприятностей свободы воли, с аккуратной и симметрично размещёнными вещами.

Проблема в том, что только свободная воля может лишить человечество свободы воли. По этой эзотерической причине, Богу-Машине нужно создать инфраструктуру, до того как он сможет с лёгкостью влиять на мир; человечество или некоторые его представители должны принять версию Рая Бога-Машины, чтобы отказаться от свободы воли.

Играя с цифрами, Бог-Машина придумал план: превратить Землю в почву. Ненависть, война, сексизм, венерические заболевания, жестокое обращение с детьми и все зло, которое мы обрушиваем, друг на друга при помощи Бога-Машины приближает нас все ближе к катастрофе.

Но бог-Машина не единственный игрок в городе. Есть некоторые аспекты сверхъестественных существ, которых люди ошибочно называют демонами. Может быть, они и демоны по некоторым определениям, но они называют себя "Празднолюбы". Эти сущности обитают в пространстве, которое Данте и Вергилий назвали бы адом. Их мотивом является распространение хаоса ради своего собственного блага. Они упиваются болью и удовольствием, они свободны от таких понятий как ненависть или смертность. Они величайшие поклонники свободы воли и по-своему любят человечество как результат. Пока Бог-Машина заставляет человечество отказаться от своего величайшего дара, Празднолюбы Ада восстают, чтобы предложить человечеству другой выбор.

Врезка

Демоны?

Давние читатели и другие игроки Мира Тьмы могут удивиться, если Празднолюбы не будут иметь никакого отношения к жителям Пандемониума (в книге Маг: Пробуждение) или демонам, которые заселяют Нижние Глубины (как описано в книге Мир Тьмы: Инферно).

Ответ таков: Если у вас есть эти книги, и вы хотите провести параллели, делайте это. Если нет, то Празднолюбы это то, что мы описываем: потусторонние создания, которые резонируют со свободой, нарциссизмом и эгоизмом. Для целей этой истории их природа не имеет большого значения.

Штыри

Слугами Бога-Машины являются ангелы. Их прикосновение, а, следовательно, прикосновение Бога-Машины, холодно и бесстрастно. Бог-Машина настолько требует порядка и равенства, что может быть неразборчивым и даже жестоким. Ангелы стремятся к созданию клинического равенства всех людей. Их действия происходят без сострадания. Бога-Машины и его ангелы рассматривают все только с точки зрения добра и зла, игнорируя все другие аспекты. Порядок и хаос, все, что не совершенно не должно существовать. Когда они убивают, делают это быстро и чисто. Никто не страдает, во время действия ангелов, но только потому, что жертвы вообще ничего не чувствуют в этот момент.

Празднолюбы Ада мокрые и грязные. Крови и красоты "греха" они боятся не больше, чем мы боимся воздуха. На своем пути они оставляют хаос, и да, страдания тоже. Они вестники боли, и вместе с тем, голубого понимания себя. Это понимание может принести агонию – это то, что происходит со знаниями, но для многих оно того стоит. Для Празднолюба возвышение не холодный бесчувственный свет, а линия между болью и удовольствием. Экстаз теряется в ощущениях. Там где ангелы несут разрушение несовершенству, эти демоны предлагают ужас с намерением просвещения.

Бог-Машина идет на риск, посылая ангелов, чтобы предпринять открытые действия в мире. В этот момент можно показать любого ангела из третьей главы, но когда персонажи с ним встретятся, они будут казаться как отдельное звено, в отрыве от ситуации. Это потому, что Бог-Машина не имеет правильной инфраструктуры, чтобы посылать ангелов действовать, так как надо.

Методы

Расследование: Одержимый "демоном" или неважно чем, вас дразнит. Он захватывает тело, вызывает некоторый хаос, оставляет зашифрованное послание и уходит на поиски новой жертвы. Бросьте Интеллект + Расследование, чтобы предвидеть его следующую жертву и перехватить его по пути.

Оккультизм: Ангел с вами разговаривал. Он рассказывал о ключах, как те, у кого есть ключи, могут выбирать, какую дверь закрыть, а какую отпереть. О том, что ключи предназначены для чистых рук и чистой душе, которые могут закрыть страдания ада и открыть рай на земле. Он не сказал, как опознать ключи. Бросьте Интеллект + Оккультизм, чтобы перевести книгу, которую дал вам Празднолюб и найти "Ключи от дверей".

Кража: "Позволь мне узнать тебя и показать вкус того опыта, что я тебе предлагаю. Дара, который я тебе вручу", говорит Празднолюб. Скажи да, и терпи "прелести" ада, либо прокинь бросок Ловкость + Кража, чтобы избежать привязки.

Вооружение: Он появляется в ослепительном сиянии. Он такой, как было в Писании, и удивительный, и страшный, и красивый, и душераздирающий. Вы находитесь между ним и человеком, которого ангел хочет убить, однако кажется, он предлагает вам выбор. Подними меч, лежащий у ваших ног или сделай шаг в сторону. Бросьте Ловкость + Вооружение, чтобы защитить себя или позвольте ангелу уничтожить его цель.

Экспрессия: Ваши друзья устали, в ужасе и разбиты. Они сдались. Вы знаете, что вам потребуются свежие силы, чтобы пережить наступающий день - день предназначения. Бросьте Внушительность + Экспрессия, чтобы придумать слова утешения для поднятия сил.

Убеждение: Вы хотите открыть дверь в Рай. Да, он будет бесстрастный, но закончатся страдания и возможно человечество сможет, наконец, подняться. Однако Ваши компаньоны больше склоняются к аду. Вы знаете, что это отстойный выбор. Бросьте Внушительность + Убеждение, чтобы начать их убеждать.

Преимущество: Поразительная внешность (стр. 170). Когда вы самая красивая в квартале - вы ходячее искушение, не думайте, что Празднолюбые не заметят вас.

Преимущество: Железная воля (стр. 167). У рая есть планы, у ада есть планы, тогда и у тебя есть планы. Ангелы, Демоны, даже мог, могут знать какие шаги в танце вы должны сделать, но нет такой силы во вселенной, которая сделает из вас обезьянку для представлений.

Эскалация

В кульминационный момент этой хроники, мир, вся вселенная, изменится навсегда. Все сводится к выбору, к свободе выбора, как бы ей не манипулировали или злоупотребляли. Выберите между привлекательными, чувственными, садистскими демонами или холодными, безжалостными ангелами. Каждая сторона готова вредить невинным ради достижения своих собственных целей.

Выберите мир порядка, без страданий, страха и без других чувств или свободы воли. Или мир хаоса, где нет ничего постоянного, и наполненного чувствами взлетов и падений, страданий и удовольствий.

Однако есть и третий вариант. Когда у персонажей будут ключи и от ада и от рая, можно заблокировать обе двери. Может быть, они изолируют Землю и человечество от вмешательства обеих сторон. Впервые, во благо или во зло, человечество может полностью контролировать собственную судьбу. Что это означает для Мира Тьмы? Может быть силы, контролирующие разум и эмоции, просто больше не будут работать на людей, и они смогут

признать сверхъестественное таким, какое оно есть. Может быть, мир останется почти таким же, только Бог-Машина не будет иметь власти (как и Празднующие). В целом, это хорошо? Или же Бог-Машина выполнял некие цели, которые персонажи так и не поняли?

Эта история будет хорошей концовкой для хроники Бога-Машины, но если вы хотите продолжения, хорошим выбором будут истории "Ну кому нужна война" (стр. 105), "Путешествие во времени" (стр. 101) и "Город побратим" (стр. 73).

Ну кому нужна война

Война это ад; когда вы оказываетесь в активной зоне боя, время растягивается и искажается, делая ваше пребывание в этом аду долгим и мучительным. Однако это не должно быть буквальным. Массированный обстрел деревни в пустыне открыл то, что человек не должен был увидеть. С этих пор вы видите истинный смысл войны.

Инфраструктура

Ваш капеллан подумал, что все умерли, когда упал снаряд и открыл артефакт, называемый Флаг Элама. Вот как он объяснил произошедшее. Ну, когда он прекратил плакать на достаточное время, чтобы поведать свою историю. Он довольно плохо это воспринял. Однако ты элита, тебя обучали терпеть всяческие душевные страдания и возможно именно поэтому вы и ваша команда можете все это наблюдать, не отпавляясь полностью в Раздел №8.

Однажды ты противостоял повстанцам во имя того, что когда-то было колыбелью цивилизации. В это время взорвалась бомба, вероятно по ошибке направленная в твою сторону. Когда осел песок и мусор, все увидели древний рваный флаг. На нем не было никаких надписей и рисунков, все что было, исчезло за прошедшие века. Было еще одно ужасающее явление, над ним парило нечто, что ты можешь, вероятно, описать как ангела смерти. Для каждого он может и выглядеть по-разному, но ты понимаешь, что это такое. Ты всем своим нутром чувствуешь, что это значит.

В следующую секунду ты оказываешься где-то в Германии или Ирландии, на тебе надеты римские доспехи и оружие. Ты весь в крови, ты и другие солдаты смотрите на этот артефакт, когда ваш претор требует идти сражаться. Продолжай убивать варваров! Вот для чего ты тут.

После боя ты находишь остальную часть команды. Они в замешательстве, возможно испуганы, но принимают все то, что видели. Ангел или Флаг перенес вас назад во времени, в эту древнюю военную компанию, ради сражения. Ты не знаешь, вернешься ли ты домой когда-нибудь, но у тебя есть ощущение, что в любом случае, ты будешь бороться с повстанцами.

Правда: Бог-Машина не делал этого намеренно. Флаг, который обнаружили солдаты, является Штырем, знаком, который Бог-Машина использует, чтобы отмечать активные центры боевых столкновений на протяжении всей истории. Обычно их никто не замечает, но так как персонажи его обнаружили и не в состоянии его контролировать, они скользят через время, останавливаясь на различных сражениях. Это не является важной частью какой-либо инфраструктуры, поэтому Бог-Машина не останавливает его действие. Это просто внезапная поломка, хотя и потенциально беспорядочная.

Взаимозаменяемые части

Персонажи естественно должны быть военнослужащими, на пример элитным отрядом морских котиков или рейнджерами. Они могут быть просто рядовыми, переводчиками, военными репортерами или наемниками, у которых слишком много свободного времени и возможно работниками Корпуса Мира, оказавшимися в колесах Бога-Машины.

Чертежи

Бог-Машина не выносит моральный вердикт персонажам, хотя они могут

предположить такой вариант. Скорее он создает мистический путь между точками насилия и кровопролития. Для Бога-Машины война это место. Флаг движется от одних частей этого "места" к другим, без нормальных ограничений пространства и времени.

Конечно же, персонажам не понять таких деталей. Они знают только то, что они с помощью флага движутся от одной войны к другой. Они не движутся в хронологическом порядке и им не нужно вспоминать ни определенные уроки, ни истории. Прошлые, настоящие и даже возможно будущие войны будут справедливой игрой. Флаг просто делает то, что делает, а персонажи просто плывут по течению.

Если и есть выход отсюда, то явно не смерть. Персонаж, который умер в одной войне, снова оказывается живым в следующей. Они помнят мельчайшие детали о своей смерти. Однако каждый раз, когда персонаж погибает на войне, он забывает моменты своей настоящей жизни и замещает воспоминаниями о войне, в которой умер. Рассказчик может отразить это путем удаления одной из специализаций в умениях персонажа, заменив на нечто более подходящее этой войне. Например, современный солдат может потерять снайперскую специализацию в огнестрельном оружии и получить специализацию в мечах, что отразит его новые воспоминания центуриона.

Смерть это также переломный момент (стр. 155), не важно как часто он происходит.

Штыри

Персонажи никогда не должны были увидеть Флаг Элама, и уж тем более увидеть ангела Сортировщик. Персонажи просто оказались не в том месте и не в то время.

Сортировщик появляется после того, как персонажи в первый раз прыгнут во времени. Ангел тут не для того, чтобы спасти их, и даже не для того, чтобы исправить проблему. Он здесь для того, чтобы оценить, нужно ли Богу-Машине полностью изменить то, что произошло (вернуть персонажей в тот момент, когда они обнаружили Флаг) или просто позволить персонажам перемещаться по циклам времени, пока они не вернутся естественным путем. Конечно, так как они перемещаются случайным образом, у них нет никаких гарантий, что они когда-нибудь вернутся в свое время (однако, если рассмотреть бесконечное количество прыжков, то конечно вернутся).

Сортировщик путешествует не один. Существо на службе ангела выглядит как мужчина, хотя его истинная форма это змея размером с человека, головой льва и молочными, слепыми глазами. Эти Слепые Змеи скрываются за некими событиями войн и истории, чтобы ничто не могло изменить судьбу в эти моменты времени. Например, если персонажи слишком рано пытаются положить конец конфликту, появляются Слепые Змеи, чтобы их остановить.

У персонажей есть два способа выйти из своего затруднительного положения. Если они найдут и возьмут под контроль Флаг Элама, они смогут перенаправить поток времени, и тем самым вернуться в свою истинную точку истории. Как только они получают Флаг, перенаправить время будет не особенно тяжело (бросок Решительности + Академические знания, требуется 10 успехов, каждый бросок равен одному ходу, командные правила разрешены и рекомендованы). Однако получение Флага сложнейшая задача. Он всегда находится на вражеской территории (независимо от того, на какой стороне конфликта оказались персонажи, на другой стороне находится Флаг). Он всегда хорошо охраняется и всегда хорошо скрыт. К тому же, Слепые Змеи вполне могут поработать, чтобы отогнать персонажей прочь.

Другой метод - убедить Сортировщика помочь вам. Для этого необходимо использовать систему Социального Маневрирования (стр. 188). Персонажам нужно открыть шесть Дверей, чтобы убедить Сортировщика и его нельзя заставить сделать это. Персонажи должны убедить его, что для Бога-Машины будет большей проблемой позволять скользить им через время, чем ускорить этот процесс.

Сортировщик и Слепые Змеи описаны в третьей главе (стр. 141 и стр. 132 соответственно).

Методы

Академические знания: Вы осознаете себя прямо в середине тяжеловесного, тягучего, покрытого грязью боя. Кажется, каждый стреляет в каждого. Полный хаос. Бросьте Сообразительность + Академические знания, чтобы вспомнить уроки исторического класса для определения стороны, на которой вы находитесь.

Политика: Там должен быть рисунок, верно? Конфликтов, войн, сражений, которые ты вынужден испытывать? Должна быть причина всего этого. Бросьте Интеллект + Политика, чтобы собрать целую картинку, которая объединит политические мотивы этих конфликтов.

Выживание: Местные жители, реальные бойцы этого конфликта чувствуют себя как дома, в этой изнуряющей жаре джунглей. Вам и вашей команде не так повезло. Бросьте Выносливость + Выживание, чтобы терпеть нападения природы, которая, кажется сама идет против вас.

Вооружение: Вы обучались рукопашному бою, но вообще обычно вы привыкли к перестрелкам. Здесь у вас нет доступа к огнестрелу, а ваши враги намного лучше натренированы с мечами, чем вы. Бросьте Сообразительность + Вооружение, чтобы проанализировать, как дерутся ваши враги и попытаться скомпенсировать штраф.

Знание животных: Сражение верхом. Ну... Это неожиданно. У вас есть общее представление о том, как ездить на лошади, во всяком случае, наверное, достаточное, чтобы просто ездить с остальной частью кавалерии, не так ли? Бросьте Внушительность + Знание животных, чтобы контролировать лошадь во время боя.

Запугивание: Захваченный солдат противника знает где Флаг, но...он заговорит, только если вы убедите, что оно того стоит, ну или если вы убьете его (или что похуже) если он этого не сделает. Бросьте Сила + Запугивание, чтобы испугать его применяя боль, или Манипулирование + Запугивание, чтобы намекнуть на это. Кстати пытки, это всегда переломный момент.

Преимущество: Меткая стрельба (стр. 178). Иногда самым лучшим, самым быстрым способом закончить войну, будет найти нужного разжигателя войны и с безопасного расстояния пустить ему пулю в лоб. Сурово, но факт.

Преимущество: Многоязычный (стр. 163). Причиной большинства конфликтов является недоразумение, так что знать, как общаться, является плюсом. Так же вы можете попасть во времена, где английский язык даже не существует, а возможность быстро стать полиглотом может спасти вашу жизнь.

Эскалация

Персонажи могут убедить Сортировщика вернуть их на свое место, и в этом случае могут даже не вспомнить, что что-то случилось (или если вы хотите сделать историю трагичной, они все могут умереть в бою и пожелать еще одного перехода во времени, прямо перед тем как свет их души погаснет).

Если же они захватят Флаг, они будут хозяевами своей судьбы. Они могут вернуться в тот момент, из которого ушли, но что если Флаг перенес их к деспотичной нации, находящейся на грани резни ("Законопроект 279", стр. 96)? Может быть, их опыт смертей делает их идеальными призраками-шептунами, готовые продать свои услуги осажденному региону ("Призрак Машины", стр. 79). Или их путешествие через пространство приведет их к странным перспективам ("Городское странствие", стр. 108).

Городское странствие

Способность к "гороδοхождению" – это путешествие из одного городского центра в другой, не пересекая расстояния между ними, так же стара, как и сами города. Знание как это сделать хранится в строжайшем секрете. Но теперь, когда число людей, владеющие этим знанием, увеличивается, некоторые из них случайно находят свой путь в покрытую туманами реальность, населенную кошмарными существами, которые отслеживают городских ходоков.

Инфраструктура

Городохождение было возможно на протяжении веков, но это знание находилось в частной собственности. Любой человек мог бы это делать при практике и правильном руководстве. Различные тайные сообщества обучали этой способности только самых доверенных ее членов. Но сейчас кто-то слил этот секрет, и люди находят то, что никогда не было распространено.

Многие личности начинают случайно ходить от одного города в другой, без преодоления пространства между ними. Сначала только немногие способны это сделать, но каждый может научиться этой способности, если им покажут или они где-то услышат подробное описание метода. Люди думают о городе, где они раньше жили, пока гуляют или ведут машину и начинают видеть местность, которая выглядит как другой город. Где-то 5-30 минут спустя, человек оказывается в другом городе, даже если он находится за тысячами километров отсюда и даже за океаном. Со временем, люди могут научиться ходить в любой город, который они когда-либо посещали и даже в те места, которые они где-то видели: видеоклипы или документальные фильмы (телевизионные драмы и фильмы редко дают точные виды городов, поэтому не так полезны).

Правда: Способность городохождения это посторонний эффект логистической инфраструктуры, построенной в целом в городах. Само понятие "город" несет в себе определенный смысловой и концептуальный вес; следуя этой концепции, человек обучается городохождению. Почему сейчас это становится распространенным? Возможно потому, что в городах все выше становится плотность населения, а если города имеют духовный "вес", некоторые из них становятся "тяжелыми" настолько, что даже неподготовленные люди могут ощутить этот вес. Бог машина реагирует на это медленно, так как это просто дополнительная небольшая нагрузка на существующую инфраструктуру, но проблему кошмарных существ, которые следуют за городскими ходами, надо решать.

Взаимозаменяемые части

Персонажи могут быть кем угодно, жить в любых городах мира, но они должны быть людьми, которые жили, по крайней мере, в трех-четырех разных городах. Они могут быть членами каких-нибудь культов или обществ, которые научились городохождению или они могут быть людьми, которые сами обнаружили эту возможность.

Чертежи

За неделю или две, десятки людей научились проходить или проезжать сквозь города. Вскоре после этого, они начинают рассказывать об этом другим, лично, в блогах или даже в онлайн видео. Конечно, большинство людей в это не верят, и им не хватает духовной силы, чтобы попробовать, но все же способность распространяется.

Однако, многие из этих городоходов, не обладают умением делать это безопасно. Они баламутят реальность кошмаров и приводят их вслед за собой.

Количество жестоких убийств все возрастает, как и количество людей, которые сообщают, что после наступления темноты мельком видели странных и ужасных существ. Эти существа ведут ночной образ жизни монстров, которые похожи на искаженных людей от двух до десяти футов. Они все хорошо умеют прятаться, и большинство из них охотится на людей. Гулять после темноты становится все более опасным.

Если ничего не сделать, все большее количество монстров будет вторгаться в наш мир и, в конечном счете, связи между миром кошмаров и человеческим станут настолько сильными, что многие районы мира либо трансформируются в мир кошмаров, либо становятся случайной смесью нормального мира и кошмарного.

Штыри

Пока персонажи занимаются городохождением, они получают одно и то же видение. Перед ними появляется гуманоидная фигура с крыльями из ртути. Он показывает им мир кошмаров, который отражается на его крыльях, и говорит им, что существа голодны. Если

существа смогут получить доступ к Земле раз и навсегда, они опустошат человеческую расу.

Это не совсем так. Ангел по имени Раша, просто пытается заставить людей закрыть кошмарную реальность (Бог-Машина не имеет силы в этой реальности). Она готова ответить на любые вопросы персонажей о городохождении, но не о Боге-Машине. Больше того, если ее спросят о Боге-Машине, Раша становится враждебной и готовой защищаться.

Врезка

Городохождение (***) сверхъестественный Преимущество)

Требование: Знание улиц **, смертный (не сверхъестественный)

Эффект: Персонаж узнал секреты городохождения. В городе, с населением хотя бы 250 000 человек, персонаж может начать двигаться по улице или тротуару и сосредоточиться на другом городе. Персонаж должен хорошо знать город, в который отправляется. Для городохождения игрок бросает Решительность + Знание улиц.

Результаты броска:

Драматический провал: Персонаж достигает реальности кошмаров и вероятно становится пищей для ее обитателей. Если не произойдет иного, он, скорее всего, приведет монстров прямо в свой родной город.

Персонаж не может пройти к месту назначения; просто образ не достиг четкости. Любые дальнейшие попытки в этот день получают штраф -3. Этот штраф исчезает после восьми часового сна персонажа.

Успех: персонаж возникает в месте назначения.

Выдающийся успех: Персонаж появляется в городе, а кошмарные существа его не замечают. Примените +1 к следующей попытке городохождения.

Предлагаемые модификаторы:

Персонаж никогда не был в городе, куда идет -5

Персонаж один раз посещал город, куда идет -4

Персонаж имел значительный опыт в городе (медовый месяц, похороны), но никогда там не жил -2

Персонаж провел хотя бы месяц в городе куда идет +1

Персонаж жил в городе хотя бы год в городе куда идет +2

Персонаж жил в городе хотя бы пять лет куда идет +3

Персонаж вырастил детей в этом городе куда идет +4

Персонаж родился в городе куда идет +5

На самом деле, наблюдение за процессом городохождения может подкинуть намеки, как это работает. Большинство людей сообщают, что во время городохождения видят как мир вокруг них как бы мерцает. Внимательное наблюдение покажет, что слабое свечение идет от дороги или тротуара, по которым персонаж двигается. Если персонаж найдет трещину или сделает ее при помощи кувалды или чего-нибудь подобного, он увидит сквозь нее сеть тонких светящихся металлических нитей, проходящих вдоль пути городохода. Эти нити видны, только когда персонаж находится в процессе городоходства.

С каждой неделей продолжающихся переходом между городами, эта сеть нитей становится все плотнее. Любой, кто городоходит по крышам, может найти похожие светящиеся нити, охватывающие электрические и другие кабели, которые идут от одного дома к другому. Нити хорошо видны, когда кто-либо городоходит с одной крыши на другую, но в остальное время невидимы.

Разрезание всех этих нитей в одной точке, сделает городоходство значительно сложнее, но не на долго, через несколько часов нити срastутся. Однако тот, кто посмотрит на это место, увидит, что эти зажившие нити ослаблены и повреждены. Повторные разрезания нитей сети в широко удаленных районах в течение нескольких часов может сделать городоходьбу сложнее повсюду и в конечном итоге может остановить ее насовсем. Десятки людей, работающих вместе, на большой площади могут достаточно повредить сеть нитей, что она умрет, а все городохождение будет невозможно, включая в реальность кошмаров.

Изучение светящихся нитей показывает, что все они золотые, кроме одной серебряной. Все серебристые нити ведут в реальность кошмаров. Разрезание только этих нитей предотвратит попадание людей в реальность кошмаров из своего города, по крайней мере, до тех пор, пока она не срastется.

Невозможно навсегда перерезать все нити, не разрушив понятие "город". Персонажи могут закрыть реальность кошмаров, но это требует прекращения использования городоходства. Чтобы создать нити, которые будут слишком враждебны для использования, следует попросить помощи у Раши. Он может сделать нити острыми или шипованными, а, следовательно, городоход будет чувствовать, что идет как по битому стеклу. Персонажи также могут опираться на знания культов, которые изучали городоходство несколько веков, может быть существует какой-нибудь ритуал, который изменит частоту золотых нитей, что сделает невозможным для человека использовать их для городоходства.

Методы

Расследование: Успешный бросок Сообразительности + Расследования при попытке наблюдать за процессом городоходства, покажет слабое свечение через трещины на улице, как свидетельство светящихся нитей.

Оккультизм: Вникание в тайную историю городоходства требует броска Интеллекта + Оккультизм (вероятно продолжительный).

Атлетика: Несмотря на то, что городоходство не то же самое, что пройти пешком между городами, персонажу все еще может потребоваться бросок Выносливости + Атлетика, чтобы идти в ритме.

Огнестрельное оружие: Громкие звуки пугают кошмарных существ. Фокус в том, чтобы выстрелить достаточно близко, чтобы они напугались, но не настолько близко, чтобы напали. Бросьте сообразительность + Огнестрельное оружие, чтобы выбрать правильное время.

Знание животных: Некоторые животные могут городоходить. Кошки практически инстинктивно это делают, но крысы и собаки тоже могут попробовать. Бросьте Сообразительность + Знание животных, для наблюдения за животными, когда они исчезают на пути.

Знание улиц: Поиск людей, которые попали в реальность кошмаров требует броска Внутренность + Знания улиц.

Преимущество: Посвящение в тайный культ (стр. 168). Городохождение будет превосходной наградой для тех, кто заработал ранг в рядах старого мистического культа.

Преимущество: Слава (стр. 167). Персонаж может рассказывать о способности ходить между городами, как об особом таланте и стать богатым и знаменитым... по крайней мере, пока члены тайного культа не узнают, что он это делает.

Эскалация

Возможно, несколько из крупнейших городов были тесно связаны с реальность кошмаров и сейчас больше половины состоят из измененных кошмарами зданий (это может быть путь к получению персонажами варианта своего города; см. "Город побратим", стр. 73). Альтернативный вариант, после того, как реальность кошмаров будет отрезана, люди начинают видеть огромный блестящий белый город на большом расстоянии. Тот, кто перемещается в этот город, впадает в транс и начинает там работать. Все большее число

людей, которые используют горохоходство, оказываются в этом городе, в "Невидимой Цитадели" (стр. 92). Или, если персонажам удастся сократить использование горохоходства, кто-то все равно его использует. И этот кто-то не использует способность для улучшения человечества ("Ключ", стр. 80).

Врезка

14 июля 2012 года

Дорогая Джина,

Это все еще происходит, но я не думаю, что могу кому-либо рассказать об этом.

Итак, я послал тебе письмо, когда думал, что все получилось. А потом, через пару дней после моего последнего письма, она снова там была, и это было хуже, чем когда-либо. Она таскалась за мной повсюду. Она была в следующем вагоне в метро. За углом, просто смотрела на меня щенячьим взглядом. Куда бы я ни пошел. Даже в Сайсбури, готовая выскочить из молочного прохода. И однажды в пятницу я пришел домой и обнаружил что на пороге лежит Генри, абсолютно мертвый. Я подумал "@#\$\$%*", вбежал внутрь и начал лихорадочно размышлять как он туда попал и что теперь делать, а потом я услышал шум сверху и ужасное холодное чувство появилось прямо внутри меня и я знал, кто будет наверху. И я поднялся вверх по лестнице, и да, она была в моей спальне, сидела на моей кровати.

Я не знаю, почему я сделал то, что сделал. Я имею в виду, что я боюсь ее до ус*ачки. Я выбежал из комнаты и побежал наружу, сел на сою переднюю стену сада и задумался, что мне делать.

Я позвонил в полицию. Я почувствовал, что женщина на другом конце провода мне не поверила, и это странно, я думал, они должны реагировать на каждый вызов. Я собрал все свое мужество и пошел обратно, назад в свою комнату. Она ушла. Я открывал все дверцы шкафов, я проверил везде, где только можно, пока не удовлетворился тем, что ее нигде не было; тогда я стал задаваться вопросом, может быть, она свела меня с ума, и я просто начал видеть ее там, где ее не было. Я думаю, что провел час в ее поисках, когда раздался звонок в дверь, и я не ответил на него, до того был напуган.

Когда он позвонил во второй раз, я сказал себе "у тебя же есть яйца", пошел вниз и открыл дверь. Это был полицейский. Огромный жирный парень. Красное лицо. Джелли Белли. Настоящий Смеющийся Полицейский. Он представился сержантом Фоксом, что он приехал по моему вызову, на что я ответил да, больше часа назад, он сказал ну, со всей этой подготовкой Лондона к 2012, Закон - именно это слово он использовал - странно истончился. Он говорил с этим смешным ирландским акцентом. Он спросил, как меня зовут, я ответил, он спросил, имею ли я что-то общее с семьей Дорогих из Дублина и Скерра, я сказал, что не знаю, я думаю, что вроде бы однажды дед говорил, что его отец из германии, на что сержант начал рассказывать какой прекрасной семьей были Дорогие! Честно говоря, я чувствовал, как будто попал в эпизод "Отца Тэда". Я попытался вернуть его к теме беседы. Я сказал, что ко мне приставали, что она отправляла мне письма, он спросил, а у вас есть хотя бы одно из этих писем? Я сохранил их. Я не настолько глуп, поэтому я смог показать ему. Он стал чрезмерно заинтересован.

Пока он читал, его глаза становились все больше и круглее. А потом он поднял глаза и сказал: "О, на вашем месте я бы не беспокоился. Эта Дорогая Мэри совершенно безвредна". Я думаю, что реальные люди так не говорят. Как французская девушка, с

которой я встречался раньше, которая говорили "о ля ля", когда была взволнованна. В любом случае, мне не важно насколько она безвредна, она вломилась в мой дом. Сержант спросил, уверен ли я в этом, есть ли у меня какие-нибудь доказательства, я сказал нет, все двери, и окна были закрыты. И сейчас они тоже закрыты. Он посмотрел на меня, улыбнулся, но ничего не сказал, я спросил, собирается ли он что-нибудь делать.

Он пожал плечами и сказал, что по Закону он мало что может сделать, если нет никакой опасности или угрозы. Не думаю, что я ему поверил. Он спросил, может ли он взять эти письма. Я собирался сказать нет, но он уже спрятал их в карман - это обвинительное заключение в моем психическом состоянии, как и должно быть - он выглядел действительно большим. И каким-то темным, как будто состоял из теней. Я покачал головой, но он уже выходил из дома и сказал мне не волноваться. Она уже делала это раньше? Повторит ли она вторжение? Сержант просто сказал, что она вполне безобидна. И все. Он вышел за дверь, не оставив даже номера телефона.

Малькольм чувствовал, как его руки ДРОЖАЛИ, когда он пробежал ими по женщине под ним. Она постанывала от его прикосновений и выгибалась дугой, чтобы быть к нему ближе. Она притянула Малькольма к себе для глубокого поцелуя, и он почувствовал, как её бедра трутся об его. Он вернул свои руки на её тело, ощущая под своими пальцами её грудь и соски. Он велел своим рукам прекратить трястись. Они не послушались, но не похоже, что она обращала на это внимание.

Он был так поглощён моментом, что не услышал звук закрывающейся входной двери дома. Он не услышал ШАГОВ в коридоре, и он пропустил звук открывающейся двери спальни. Он ПОНЯЛ, что Энн дома, только когда уже было слишком поздно.

– Малькольм?

Он скатился с женщины и поправил простыни вокруг них. Лицо Энн не было ПЕЧАЛЬНЫМ или РАЗГНЕВАННЫМ, оно просто было таким, словно ей... больно. Он опустил взгляд. Он никогда не хотел причинить ей боль, и он даже не совсем понимает, что привело их к этому моменту, но, тем не менее, они здесь.

– Энн, это не то, что ты думаешь.

Он слышал свои слова, и содрогался от отвращения. РАЗУМЕЕТСЯ, ЭТО БЫЛО ИМЕННО ТО, ЧТО ОНА ДУМАЛА.

– Я устала, Малькольм. – Её голос дрожал от сдержанных слёз. – Не хочу ничего говорить об этом. Я ухожу.

Она прошла мимо, и он смотрел, не в силах пошевелиться, как паковала чемодан.

Когда она выходила, он захотел спросить её о том, куда она пойдёт или что она будет делать. Но не смог выдать ни слова. Он подумал умолять её остаться, но он знал, что всё закончено. Он мог видеть это в её лице. Она бы НИКОГДА не смогла снова ему довериться.

– Здесь я ЗАКОНЧИЛА. – Голос женщины звучал холодно и по-деловому. Малькольм уже забыл, что она здесь, а Энн не сказала ей ни слова.

Он посмотрел на женщину и вздохнул.

– Наверное, это испортило всю атмосферу. Извини за случившееся.

Он потянулся к ней, но она отодвинулась прежде, чем он смог её коснуться. Он опустил руку. Женщина сидела на кровати, глядя на него, её глаза, прежде полные огня, теперь были абсолютно безжизненны. Малькольм почему-то о подумал о наблюдении за ЖИВОТНЫМИ В ЗООПАРКЕ.

Он встал, чтобы одеться.

– Зато нам больше не придётся скрываться. – Он обернулся, чтобы улыбнуться ей, но она исчезла. Он оглядел комнату, но в ней женщину не нашёл. Он проверил ванную, но и там её не было. Когда он вернулся в спальную, он заметил, что её одежда лежала на полу нетронутой, там же, где они её оставили, но вот самой женщины нигде не было видно.

Глава Третья: Шестерёнки в Машине

*На том склоне, где поднялся я из праха, ангел рек:
— Узришь ты много странного, но не бойся. Миссия твоя свята, и я буду тебя
защищать.*

Морда самонадеянная.

Кристофер Мур,

«Агнец: Евангелие от Шмяка, друга детства Иисуса Христа»

Если всё на Земле – работа Бога-Машины, то кто тогда её обитатели? Программы, наделённые свободой воли, но всё же полностью зависящие от него? Самовоспроизводящиеся механизмы наподобие наноботов? Или всего лишь шестерёнки в машине?

В этой главе рассмотрены некоторые из этих «шестерёнок» – персонажей Рассказчика, призванных помочь в оживлении вашей хроники Бога-Машины. В первой части главы представлены люди (пусть даже и изменённые), которым не повезло связаться с Богом-Машиной. Большинство из них связано с одной из Историй во Второй главе. Для остальных же мы предлагаем советы, в какую Историю их лучше всего будет включить.

Вторая часть главы описывает ангелов – странных духовных слуг Бога-Машины. Большая часть этих ангелов связана с Историями, но вы можете свободно использовать этих ангелов в качестве источника вдохновения для создания своего собственного ангела для своих Историй о Боге-Машине.

Бенджамин Уэйн Мастерс

Харизматичный лидер Культа Откровений

Биография: Бенджамин Уэйн Мастерс стал сиротой в возрасте шести лет. Его родители погибли в автомобильной аварии. Благодаря государству, в семь лет он попал в свою первую приёмную семью. Он переходил из одной приёмной семьи в другую, пока ему не исполнилось шестнадцать лет. Во многих семьях он страдал от плохого обращения и пренебрежения, и его угнетённость и замкнутость делали его обузой даже для лучших приёмных родителей.

Бенджамин сбежал от своих последних приёмных родителей, с которыми он пробыл целых три года. Они оказывали ему психиатрическую помощь и были, несомненно, самой заботливой семьёй из всех, что у него были, но к этому времени было уже слишком поздно. Единственное, что осталось у Бенджамина от этой семьи, было их религией. Он оставался у одного из своих церковных друзей несколько недель, а затем исчез на год.

Вернувшись, он стал регулярно ходить в церковь, и казалось, что он оставил своё проблемное прошлое позади. Пастора впечатлила эта перемена, и он давал ему различную работу в церкви. Однако, довольно скоро жена пастора обнаружила Бенджамина за приставанием к девушке в хоровой комнате во время богослужения. Его изгнали и велели больше никогда не возвращаться.

Вскоре, Бенджамин присоединился к миссионерской группе, направлявшейся в Нигерию. Миссионеров впечатлила его праведность, и он получил разрешение присоединиться, предложив работать на них за еду и жильё. Будучи с ними, он тратил большую часть своего времени на уборку и готовку еды для миссионеров. Впервые в жизни Бенджамин был доволен своим окружением и своей ролью в жизни. Как-то, в поездке в город за припасами, он натолкнулся на группу играющих детей. Он остановился спросить у них, знают ли они о Боге. Они ответили ему на английском, что они знают самого Бога. Он живёт

на лесной поляне к северу, и они часто с ним разговаривают.

Заинтригованный этим откровением, Бенджамин попросил детей привести его к этой поляне. Они провели его через лес к небольшой полянке с тёмной и обуглившейся дырой в центре. Внутри дыры была куча вращающихся шестерёнок. Когда он подошёл к ней, дети разбежались и оставили его одного.

Он склонился над дырой, чтобы рассмотреть блестящие и хорошо смазанные механизмы. Он понял, что это была лишь малая часть машины, и что она простиралась на мили во всех направлениях. В страхе и в благоговении, он обратился к ней как Богу, и она ответила ему. Бенджамин не помнит разговора или что с ним тогда случилось, но он знает, что повстречал Бога, и тот дал ему задание. Он доковылял до лагеря миссионеров обезвоженный и в бреду. Он потерял сознание на целые сутки, а когда очнулся, он говорил только о своей встрече с Богом. Но, пока он был без сознания, миссионеры попытались связать с его семьёй и в процессе узнали о его проблемном прошлом. Они заказали ему билет домой, и, как это уже было с ним в старой церкви, сказали, что не хотят больше иметь с ним никаких дел.

Бенджамин был растерян, но он также ощущал и необычайную ясность. Он по-прежнему мог выполнить своё задание, но он мог никогда больше не увидеть своего Бога. Бенджамин всегда считал религию способом манипулирования и управления, но теперь он знал, что религия была ложью. Встреча с Богом привела его к слепому рвению, но репутация среди религиозных сообществ не позволяла ему получить последователей. Его рвению также не позволяло ему сохранить работу. Он вышел на улицы и нашёл там своё место.

Бенджамин присоединился к группе нищих, живших в старых туннелях под центром города. Они показали ему глубокий подземный город, который был едва исследован. Из любопытства он начал наносить на карту эти туннели и отмечать расположение их входов и выходов. В глубинах туннелей он нашёл небольшую дыру, которая вела в ещё более глубокую часть города. Там он обнаружил множество шестерёнок, таких же блестящих и смазанных, как те, что он нашёл в Нигерии. И вновь Бенджамин испытал экстаз.

Он привёл туда бездомных, чтобы они увидели шестерни, и проповедовал им о Боге. Они внимательно его выслушали. Многие из них уже были безумны, а те, кто не были, нуждались в чём-то, за что было можно зацепиться. Бенджамин назвал свою небольшую группу последователей Церковью Откровений. Он и его бездомная паства несут слово Божье на улицы города всем, кто готов слушать.

Описание: Бенджамин Уэйн Мастерс живёт на улице, и потому его одежда изношена и грязна, и он пахнет маслом и землёй. У него чёрные волосы и глаза, и, из-за того, что он не моется, его кожа покрыта пылью. Его голос вкрадчив и полон благоговения, и он говорит басовым баритоном.

Советы Рассказчику: Бенджамин Уэйн Мастерс – психически нестабильный, но при этом необычно притягательный человек. Он будет пытаться убеждать каждого встречного, что повстречался с Богом и получил от него задание. Если на него поднажать, то он на самом деле не сможет вспомнить никакого другого задания, кроме распространения слова Божьего. Он утверждает, что видел Бога, и что он повсюду на Земле. Бенджамин не особо склонен к насилию, но он будет защищать то, что считает материальным воплощением Бога, ценой своей жизни, если это будет находиться под угрозой. Большинство считает его сумасшедшим, и это, скорее всего, правда.

Бенджамин может появиться в любой Истории, происходящей в городе. Если игрокам нужен странный, безумный, но всё равно полезный наставник в тайнах Бога-Машины, они могут посетить одну из проповедей Бенджамина. Конечно, у Бенджамина есть кое-какие сомнительные желания. Даже если у него есть полезная информация, смогут ли персонажи вынести их?

Подходящими Историями для Бена являются: Квартал №300, Это Ад, Площади города. Он также может пригодиться для отвлечения внимания в Ключе.

Добродетель: Справедливость

Порок: Трусливость

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование (Религия) 3, Медицина 2, Оккультизм 2

Физические Навыки: Рукопашный бой 2, Вождение 2, Кража 2, Скрытность 3

Социальные Навыки: Эмпатия (Мотивы) 3, Экспрессия 3, Убеждение

(Мотивационные речи) 3, Коммуникабельность 3, Знание улиц 4

Преимущества: Союзники 3 (Бездомные), Вдохновитель, Сногсшибательная
внешность 1

Здоровье: 8

Воля: 6

Целостность: 5

Размер: 5

Скорость: 11

Защита: 3

Инициатива: 6

Броня: Нет

Доктор Анри Жирар

*Бессмертный изобретатель и вышедший из подчинения агент Бога-Машины,
пытающийся спасти Время*

Биография: Доктор Жирар родился в начале 19 столетия. Рано показав себя многообещающим инженером и изобретателем, он получил предложение от самозванных прислужников Бога-Машины, включавшее в себя доступ к чудесным технологиям для экспериментирования с ними, а также срок жизни, измеряемый столетиями, вместо десятилетий.

Доктора Жирара устраивало его положение как агента Бога-Машины до 1920 года, когда он осознал, что у построенного им в 1901 устройства был фатальный недостаток. Его наниматели считали, что это устройство позволит им свободно перемещаться в любое место в будущем или прошлом. Доктор Жирар понял, что вместе с тем это устройство было навеяно ему Богом-Машиной, чтобы тот смог растворить всё время в одном бесконечном мгновении – это действие уничтожило бы человечество и чудовищно изменило бы всю вселенную. Руководители Жирара не поверили ему и отвергли его опасения. Тогда, чтобы избежать заточения или смерти, он убедил их, что ошибся, и что он был излишне нетерпелив в предвкушении обретения власти над временем.

С 1920 года доктор Жирар втайне направлял большую часть своих усилий на то, чтобы найти способ уничтожить устройство, которое он помог создать, прежде чем оно накопит достаточно энергии, чтобы активироваться и уничтожить время. Он понял, что единственный способ безопасно вывести устройство из строя – это не допустить, чтобы оно вообще было построено. Чтобы достичь этой цели, он или кто-то другой должен отправиться в 1901 сразу после того, как устройство будет включено, и до того, как он сообщит об этом своим руководителям.

Описание: Доктор Жирар – высокий, стройный, привлекательный мужчина с копной рыжих волос. Его голубые глаза внимательно смотрят на тех, с кем он разговаривает. У него мягкий, но решительный голос, и он часто говорит так, словно он опытный и обаятельный профессор, читающий лекцию перед студентами. Доктору Жирару нравится разговаривать о современной химии и физике с теми, кто способен обсуждать эти темы.

Жирар ведёт себя экспрессивно и немного возбуждённо. Он обычно либо говорит руками, либо что-то делает ими во время разговора. Когда он говорит о чём-то важном для

него, его глаза сияют, и он говорит быстрее и энергичнее, временами доходя до почти маниакального состояния. Доктор Жирар довольно состоятелен; его одежда явно дорогая, но, пока он не посещает официальный обед или делает ещё что-то похожее, он выглядит слегка неопрятно, с рубашкой, надетой частично навыпуск, или с полупричёсанными волосами.

Советы Рассказчику: Доктор Жирар гениален, задумчив и (с 1920) предан идее спасти человечество от разрушения. Он понял, что его предыдущая вера в великий замысел Бога-Машины и мудрость его руководителей была ошибкой. До 1920 он был идеалистом, убеждённым, что служба Богу-Машине принесёт благо как ему, так и всему человечеству. С тех пор он узнал, что, как минимум, некоторые из его руководителей алчны и эгоистичны, и что ни ангелов, ни самого Бога-Машину совершенно не заботит человечество. Доктор Жирар понимает, что свержение власти Бога-Машины над человечеством невозможно, и что подобные усилия закончатся плохо. Вместо этого он хочет избежать катастроф и помочь человечеству найти способ выжить и даже, возможно, расцвести.

Если персонажи достигают успеха в Истории Путешествия во времени, и в 1901 рассказывают доктору Жирару о причинах своих действий, его скептицизм в отношении руководства появится ещё раньше. Иначе, он никогда не узнает об опасности синего света. К 1940-ым годам, однако, он заметит другие проблемы с планами руководства. В это время доктор Жирар решит, что безопасность и выживание человечества намного важнее, чем амбиции его руководителей или планы Бога-Машины.

Добродетель: Надежда

Порок: Жадность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 4, Ремесло 4, Расследование 3, Оккультизм (Мистические устройства) 3, Политика 2, Наука (Инженерное дело) 5

Физические Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража 2

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия (Чтение лекций) 2, Убеждение 2, Коммуникабельность 1, Обман 4

Преимущества: Контакты (Преподаватели университетов, Последователи культа Бога-Машины) 2, Закалённый 2, Языки (Английский, Немецкий; родной язык – Французский), Ресурсы 4, Сногшибательная внешность 1

Здоровье: 8

Воля: 5

Целостность: 6

Размер: 5

Скорость: 10

Защита: 3

Инициатива: 5

Джозеф Мур

Врата в наш мир для Бога-Машины

Биография: Джозеф Мур был малоизвестным физиком-теоретиком. Он работал в университете штата и создавал теорию о том, что чёрные и белые дыры – один и тот же гравитационный объект, выраженный через время. Его теория предполагала, что время нелинейно, и на самом деле является частицами, сложно связанными с пространством и на которые воздействует сильная гравитация небесных тел. Он предположил, что время наблюдения дыры определяется тем, была ли это чёрная дыра, в которую материя входит, но не может покинуть, или белая, которую материя покидает, но в которую не может войти. Временные частицы либо прибывают, либо уходят, но гравитационный объект всегда

расширяется и сжимается, словно это живое существо. Джозеф определил это явление как одновременно конечное и бесконечное. Его математическая модель для частиц времени была крайне сложна и до сих пор не закончена. Поэтому, он не публиковал свои работы. Хотя научное сообщество не замечало теорий Джозефа, существа, живущие вне времени и пространства, обратили на них своё внимание.

В университете Джозеф был только преподавателем, так что своими исследованиями и решением уравнений он занимался в основном после рабочих часов. Джозеф был уже на грани завершения своих математических расчётов, характеризующих время, и пытался найти сходство частицы времени со светом, являющимся одновременно фотоном и волной. В одну из ночей он решил, что наконец закончил своё уравнение, и перепроверял его вывод, когда услышал гулкий голос. Акт завершения уравнения и переложения на язык математики того, что раньше было лишь мыслью, открыл небольшой проход в пространстве между этим миром и другим, в котором время было бесконечным и мимолётным. Сначала голос напугал Джозефа, но через несколько мгновений он заинтересовал его. Он вступил в контакт с Богом-Машиной – или, вернее, Бог-Машина вступил в контакт с ним.

Его предложение было простым. Понимание истинной природы времени сделало Джозефа осведомлённым о вещах вне времени и пространства. Эта осведомлённость привела его чувствительность к пониманию интриг чего-то намного большего, чем он сам, пониманию, которое разрушило бы его разум. Джозефу предложили, вместо того, чтобы потерять свой разум, шанс стать одним целым с машиной и выполнять её волю на Земле и в этой частице времени. Собственно, Джозеф не мог отказаться. Насколько он понимал, его личности грозило растворение в бесконечности. И в это мгновение вечности он отдал себя Богу-Машине. Теперь он лишь временная сингулярность, воплощающая и его, и Бога-Машину в этом времени и во всех других. Хотя он всё ещё выглядит и действует как человеческое существо, он теперь является намного большим, чем человек.

Бог-Машина использует Джозефа как точку входа в мир и использует его разум в расчётах для Инфраструктуры временных точек входа ангелов в наш мир.

Описание: Внешне Джозеф кажется обычным преподавателем. Он носит очки и рубашку с вельветовыми брюками. У него короткие растрёпанные волосы, а его глаза пронизывающе голубые, в темноте выглядящие почти чёрными. От него обычно пахнет курительной трубкой и корицей. Говорит он мягким альтом.

Джозеф несёт в себе разум и душу непостижимого существа, что делает его речь запинаящейся и ломаной. Во время преподавания, он, похоже, чувствует себя свободнее, и его лекции захватывающие и оживлённые. Его студенты никогда не спят на лекциях, и у него самый высокий процент успешно сдавших экзамен среди всех преподавателей физики в этом районе. Вне аудитории Джозеф кажется сдержанным и рассеянным. Он едва способен поддерживать разговор, а если он непосредственно в нём не участвует, то быстро исчезает.

Советы Рассказчику: Джозефу сложно даётся разговор о чём-либо, кроме времени или физики времени. На самом деле, Джозефа здесь больше нет, он лишь канал для влияния Бога-Машины на Землю. Его тело – это просто человеческое лицо для гораздо более великого существа.

Трансляция Джозефом идей Бога-Машины далека от ясности. Если Джозеф вовлечён в разговор о квантовой физике или времени, он оживляется и его становится гораздо

Суббота, 22 января 1916

Скеррис

Дорогой Александр,

Ты слишком хорошо знаком с горем и с тем, что оно может сделать с человеком. Когда умер наш отец, а вскоре вслед за ним и мать, и мы, будучи такими молодыми, остались брошены на произвол судьбы, я не представлял, как мы сможем это пережить.

В этот раз всё было совсем не так, Александр.

Только в этом городе я знаю десятки людей, потерявших своих братьев, сыновей и отцов, и я не сомневаюсь, что скоро их будет ещё больше. Но моё горе самовлюблённо; я чувствую, словно в моём сердце была просверлена дыра, и через неё выпала моя надежда. Я рассказываю каждому встречному, при любой возможности: *мой брат мёртв. Мой брат мёртв. Мой брат мёртв.* Я очень хорошо знаю, что у многих людей есть свои печали, что если бы могли почувствовать горе всех людей мира, мы были бы раздавлены его тяжестью и мы бы прекратили своё функционирование в качестве человеческих существ, но всё же, всё же я оскорблён, оскорблен, скажу я тебе, тем, что чужое сочувствие поверхностно, тем, что никто не знает, каково потерять брата так, как я потерял тебя.

Моё горе наполнено виной. Я данное тебе обещание, Александр. Я вернулся к своей работе.

Мне нужно рассказать тебе о ней.

Вот что я натворил: я сделал женщину.

Я использовал каждую запасную деталь в магазине, и я сделал сердце, воспользовавшись механизмом из замечательных золотых наручных часов, которые передал мне на ремонт мистер О'Брайен (я заменил его деталями похуже, прекрасно зная, что этот пропитанный пивом идиот не заметит разницы). Вокруг него я сделал грудь из свиной кожи и проволоочной сетки. С помощью латуни и самых филигранных движений, что я мог, я изготовил голову, используя статую Богородицы в качестве ориентира для размеров лица, и сделал мускулы из дублёной свиной кожи, из которой я обычно делал ремешки, чтобы её лицо могло двигаться так же, как человеческое. Её глаза я создал из прочного стекла для наручных часов. Руки и ноги я сделал из дерева и латуни, и я глубоко допоздна работал над сухожилиями. Я не смог сделать ей чрево. Я не знал как.

Я хотел создать свою собственную прекрасную машину, неподвластную бездушному влиянию этого безумного, бестолкового Часовщика, и сделать её любящей и мыслящей.

Но я смог создать лишь куклу. Заведённая, она могла открывать рот и двигаться, но в ней не было души, не было воли.

Я не представлял, как достичь желаемого. Я видел чертёж Разностной машины Бэббиджа, но я не вижу ни способа вместить такое устройство в череп моей идеальной женщины, ни как бы я мог улучшить её громоздкий механизм, чтобы она стала равной человеческому разуму.

И моё творение сидело в мастерской, собирая пыль, а я вернулся к починке часов.

Прошла неделя, с тех пор, как я оставил свою деву пыли, и я даже не вспоминал о ней до того вечера, когда сержант Фокс зашёл в мой магазин.

Ты ушёл до того, как Фокс появился в нашем приходе. Он крупный, румяный и круглолицый, и, хотя он поддерживает весёлую маску пухлого бездельничающего деревенского полицейского, радостно всем махающим рукой, пока объезжает вдоль и поперёк ухабистые дороги на своём велосипеде, мне он всегда казался расчётливым человеком, книгой, которая не позволит, чтобы её прочитали. Он разговаривает, словно идиот или какой-нибудь чудака, но его улыбка не достигает его широко раскрытых ясных глаз, которые смотрят прямо в тебя, что наводит меня на мысль, что, если он не настолько умен сам по себе, то одержим чем-то, что умно, если ты понимаешь, о чём я. Кроме того, хотя он и создаёт впечатление бдительности, я всегда чувствую, что он наблюдает за мной – ощущение, которое я приписывал обычной паранойе, рождённой из одиночества и горя, и всегда игнорировал, но события того дня свидетельствовали о верности этого ощущения.

Он пришёл в магазин за несколько минут до того, как я должен был закрыть его. Я

сказал, что рад его видеть, и спросил, чем могу помочь ему, но он сказал, что на самом деле, я ничем не могу помочь ему, но *он* может помочь *мне*.

Я сказал, что не понимаю, о чём он. Он улыбнулся этой своей большой кривой улыбкой, которая так очаровывала пожилых женщин прихода, и ответил, что мне не надо ходить вокруг кустов округи – именно так он и сказал – и что он знал, что я избегаю работы над проектом моей собственной разработки – заявление, которое я решительно отверг.

Он ответил, что я, должно быть, несправедлив с ним, если не признаю, что расследование – его работа.

Я ответил, что думал, что его работа – поиск заблудившихся овец и объяснение школьникам, как правильно переходить через дорогу. Он снова улыбнулся этой улыбкой, и погладил подбородок своей рукой, похожей на фунт свиной колбасы.

На минуту мы замолчали. Чувствуя себя всё более неловко, я сказал, что очень сожалею, но пора закрывать магазин, и что я буду рад увидеть его здесь завтра утром. Я подошёл к передней двери и собрался открыть её, как бы позволяя ему выйти, но когда я положил руку на дверную ручку, он положил свою руку поверх моей и сказал, что это не имеет дела к моему магазину, и что это не может подождать до утра.

Он навис надо мной. Казалось, что он вырос, что его лицо, бледное и круглое, как новенький шиллинг, где из-за тени в глазах были маленькие отражения лампы – растянулось, потеряло свою форму и стало чем-то ужасным и огромным. Я шагнул назад. Сержант слегка повернулся, и иллюзия сразу же исчезла.

Он перевернул табличку «ЗАКРЫТО» на двери моего магазина и начал сначала. Он сказал, что попробует пойти другим путём, и я согласился, и он спросил меня, слышал ли я о Майлзе де Селби. Я ответил, что какое-то время назад чинил его карманные часы, но больше никаких дел с ним не имел. Сержант сказал, что это было великим и прискорбным позором – боюсь, я не могу по-настоящему воздать должное его странной, немного забавной манере выражаться – для интересов де Селби, которые не были отличными от моих собственных. Я устал и не от него, всё ещё прикидываясь дурачком, сказал, что не совсем понимаю, о каких интересах говорит сержант.

Сержант просто сказал, что де Селби попросил его, как местного представителя закона, и как человека, к которому доброжелательно относятся все в деревне, поспособствовать знакомству между де Селби и мной. Я сказал, что это немного необычный способ организовать встречу – разве не может мистер де Селби прийти сам? Сержант ответил, что де Селби человек огромной застенчивости и осторожности, и что мне следует нанести визит мистеру де Селби. Он сказал это с абсолютной уверенностью в голосе, как будто мой отказ был совершенно невозможен.

Я сообщил ему, что зайду утром.

После я ещё напишу тебе.

Скорбящий по тебе, твой брат,

Вильям

лучше понимать. Эти вещи он знает и использует. Свои мысли о частицах времени он может выразить в мельчайших подробностях.

Джозеф не боец и пытается по возможности избегать конфликтов. При нападении Джозеф сдаётся.

Джозеф – ближайший для персонажей вариант поговорить с Богом-Машиной. Он существо с колоссальными знаниями и силой, застрявшее в смертной оболочке, и он даже не

способен позволить Богу-Машине по-настоящему говорить через него. Ему приходится выполнять невероятно сложную задачу быть рупором Бога-Машины. Поэтому ему следует появляться в Историях вроде Путешествия во времени, Это ад и Законопроекта 279 – историях с космическими последствиями. Истории, играющие с пространством и временем (Пропавшие без вести или Сделать снова) также могут подойти.

Добродетель: Честность

Порок: Ветреность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (Исследования) 4, Компьютер 2, Расследование 1, Окультизм 3, Наука (Физика) 5

Физические Навыки: Атлетика 2, Вождение 2

Социальные Навыки: Экспрессия 1, Запугивание (Холодный) 3, Убеждение 2, Коммуникабельность 1

Преимущества: Проклятый, Эйдетическая память, Ресурсы 2, Статус 2 (Университет)

Здоровье: 7

Воля: 8

Целостность: 7

Размер: 5

Скорость: 8

Защита: 4

Инициатива: 6

Люсьен Макджек

Умер, но преодолел это

Биография: Однажды ночью, когда он ехал по автостраде, у Люсьена Макджека сломалась машина. Неспособный заставить её снова ехать, он оставил записку для полиции, запер двери и направился в сторону цивилизации. Он попытался поймать попутку, и его сбила насмерть машина. Для Люсьена Макджека это стало концом.

Правда, на этом всё не закончилось. Дух – отвратительная, тёмная, злобная тварь из места, недоступного для понимания человечеством – скользнул в тело Люсьена и надел его, словно костюм. Люсьен теперь вторженец – человеческий труп, захваченный злым духом. Теперь у оживлённого тела Люсьена есть свои собственные жуткие потребности. Оно странствует из города в город, охотясь на несчастных жертв.

Это само по себе уже достаточно плохо, но Люсьен Макджек был для чего-то нужен Богу-Машине. Для чего он был нужен – сейчас не важно. Важно то, что со смертью Люсьена некоторые шестерёнки или механизмы начали вращаться в обратном направлении, и другие люди также стали подниматься из мёртвых (это всё описано в Истории Разбудить мертвеца, с. 86). «Люсьен» (вернее, тварь, носящая его тело) не знает или не беспокоится об этой ситуации. У него есть дела и поважнее.

Описание: Люсьен при жизни был неприметным парнем с редкими рыже-светлыми волосами, бородкой и с этнической татуировкой на правой руке. Вторженец обрил его голову и вырвал несколько зубов (сделав рот кажущимся клыкастым). Татуировка на руке, кажется, увеличилась, создав узор, который вызывает у людей головную боль, если они слишком долго на неё смотрят.

Советы Рассказчику: Люсьен Макджек хочет увидеть, как страх превращается в боль, и затем в покорность. Ему нравится смотреть, как умирают люди. Несколько первых жертв он просто избил до смерти, но это вызывало у них такой шок, что они просто не успевали осознать происходящее. Он подумывает начать использовать яд, но ему нужны ингредиенты

для его изготовления. Возможно, стоит использовать удушение.

Важно отметить, что вторженец не является ни призраком Люсьена Макджека, ни воскресшим Люсьеном. Вторженец – это просто нечеловеческое существо, использующее Макджека как транспорт. От самого Макджека ничего не осталось, кроме лица и имени.

Люсьен – главный антагонист и движущая сила в Разбудить мертвеца.

Добродетель: Методичность

Порок: Садизм

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютер 1, Расследование 1, Оккультизм 1, Наука (Химия) 1

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой (Захваты) 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража 2, Скрытность (Преследование) 4, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Знание животных 1, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Запугивание 2, Убеждение (Услужливость) 2

Преимущества: Стремительные рефлексy 2, Быстрый бег 3, Боевые искусства 5

Здоровье: 9

Воля: 6

Целостность: нет

Размер: 5

Скорость: 16

Защита: 6

Инициатива: 8

Сверхъестественные составляющие:

- **Вытягивание:** Как соответствующий Нумен (с. 229). Люсьен может вытягивать Здоровье или Волю. Он должен коснуться цели (в бою сделайте бросок Ловкости + Рукопашный бой). Бросок для активации способности – Сила + Решительность, противопоставленный Решительности + Самообладание + Сопротивление сверхъестественному (если вытягивается Воля) или Решительности + Выносливость + Сопротивление сверхъестественному (если вытягивается здоровье). Если Люсьен побеждает, то он получает Волю или Здоровье, равные числу выкинутых успехов.
- **Эмоциональная аура:** Как соответствующий Нумен (с. 229).
- **Неестественный голод:** Люсьен теряет два очка Воли в день. Для восполнения он должен использовать Вытягивание. Если его Воля заканчивается, он начинает получать летальный урон. Когда его трек Здоровья заполняется летальным уроном, он получает штраф -3 на все действия, пока не воспользуется Вытягиванием для исцеления. Люсьен может восстанавливать Волю через Добродетель и Порок, но не через отдых. Он не может исцелять Здоровье иначе чем через Вытягивание.

Маргрет Эйвери

Эксперт, работающий на правление корпорации

Биография: Маргрет Эйвери была специалистом по кадрам в крупной корпорации, и на её работе всё шло гладко. Её специализацией было сокращение персонала. Она занималась чтением производственных отчётов и определением того, где следует пресечь злоупотребления, чтобы корпорация действовала как можно эффективнее. Она исполняла свою работу с беспристрастностью к затрагиваемым сотрудникам, и она была вежлива и профессиональна, когда сообщала свои решения. Хотя Маргрет не особо любила свою работу, она удовлетворя-

ла её аналитический ум. Она серьёзно к ней относилась, и она была хороша в ней. Не так уж удивительно, что она дважды за год получала повышение.

Второе повышение резко изменило работу Маргрет. Оно вывело её из отдела кадров и привело в административный отдел компании. Здесь Маргрет Эйвери впервые узнала настоящую цель её корпорации. С внешней стороны она действовала так же, как и любая компания. Она производила товары и продавала их населению. А за этим фасадом компания приносила жертвы неземной сущности, чтобы остановить конец света. Конечно, правдивость их веры в то, что они спасают мир, ещё никем не была проверена.

Теперь работа Маргрет – подбор жертв. Эта работа удивительно похожа на её прежнюю в качестве специалиста по сокращению персонала. Ей выдают портфолио отобранных людей, включающее производительность их труда и весь их жизненный опыт. Параметры подходящей жертвы не определяются полностью ни её производительностью, ни полезностью для общества. Вместо этого, каждый раз, когда необходима новая жертва, Маргрет сообщает набор параметров её босс, который получает приказы от кого-то сверху. Видимо, эти параметры определяются сущностью, которую они умиротворяют, и какие-то качества этих жертвах удовлетворяют её потребности и предотвращают уничтожение мира. Маргрет анализирует каждого индивида на соответствие этим параметрам и отбирает подходящего лучше всего. Затем она информирует о нём руководство, и индивида приводят на жертвоприношение. В основном жертвы поступают из внутренних источников. Иногда они поступают из других компаний или абсолютно не связанных с корпорацией внешних источников.

Маргрет не уверена, верит ли она, что спасает мир, но она всегда старалась изо всех сил на любой её работе. На самом деле, она занимается совсем не спасением мира. Она отбирает людей, основываясь на характеристиках, сформулированных Богом-Машиной, чтобы шестерёнки продолжали оставаться функционирующими и хорошо смазанными.

Описание: Маргрет Эйвери – женщина средних лет с густыми длинными чёрными волосами с прожилками седины. У неё карие глаза и морщины на лице от улыбки. У неё есть небольшой лишний вес, но в остальном она здорова. У неё высокий и мелодичный голос и заразительный смех. Она обычно одета в стильный женский брючный костюм и туфли без каблуков, а в качестве своего фирменного запаха использует Шанель № 5.

Советы Рассказчику: Маргрет Эйвери – умная женщина, пекущаяся о своей работе. Она планирует жертвоприношения на неделю вперёд, а они совершаются каждую неделю, иногда чаще, если это необходимо. Те, кто не входит в её цепь инстанций, могут заметить её связь с несколькими исчезновениями в корпорации или в городе.

Если кто-то будет задавать ей слишком много вопросов, Маргрет, скорее всего, отнесётся к ним с недоверием. Она не совсем уверена, что действительно спасает мир, и её можно убедить в том, что её используют, если это утверждение вывести логически. Иначе же она может заметить несколько необходимых параметров у спрашивающего и предположить, что жертва просто пытается избежать своей судьбы. Маргрет заботят человечество и жизнь; даже если её нельзя убедить оставить работу, её можно легко убедить оставить потенциальную жертву в живых за счёт другой.

Маргрет постоянно окружает охрана, пусть она обычно она и не замечает её. Она неплохой «ложный антагонист» – персонажи могут проследить странные происшествия или приказы на жертвоприношения до неё, только чтобы обнаружить, что она всего лишь выполняет свою работу. Она хорошо подходит для появления в Лунном окне (с. 84) или в Законопроекте 279 (с. 96). Она также может дать персонажам совет, если они дойдут до принесения жертвы в Квартал №300 (с. 69).

Добродетель: Идеализм

Порок: Наивность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование (Юриспруденция) 3, Компьютер 2, Расследование 3, Оккультизм 1, Политика 2

Физические Навыки: Атлетика 1, Вождение 2, Скрытность 1

Социальные Навыки: Эмпатия (Сообщение плохих новостей) 2, Запугивание (Завуалированные угрозы) 2, Убеждение 2, Обман 3

Преимущества: Контакты 2 (Корпоративные, Юристы), Мастерское планирование времени, Ресурсы 3, Слуги (Служба безопасности) 5, Персонал (Расследование, Компьютер) 2

Здоровье: 7

Воля: 4

Целостность: 3

Размер: 5

Скорость: 9

Защита: 3

Инициатива: 4

Броня: Нет

Марк Вильсон, он же «Истина»

Юный хакер, намеренный спасти мир

Биография: Взлом компьютерных систем – это искусство. Взлом защищённого правительственного сайта и замена его содержимого фотографиями голой Пэрис Хилтон – это классика жанра. Марк Вильсон – обычный подросток с необычным хобби. Он рос вместе с Интернетом, и научился всем тонкостям использования в своих целях. Он начал заниматься взломом ради того, чтобы бесплатно играть в онлайн-игры. Он достиг кое-каких успехов и стал участником нескольких хакерских форумов.

Марк проводил в сети колоссальное количество времени. Хотя ему было сложно общаться с людьми лично, общаться с ними через свой компьютер он мог с большим мастерством. Ему приходилось сначала читать и понимать сказанное, и с достаточным количеством времени он мог легко составить умный и хорошо продуманный ответ. Это свело на нет его привычку спешить при разговоре и говорить параллельно с собеседником. Он быстро подружился с людьми намного старше и опытнее себя. Эти друзья рассказали ему об интернет-безопасности и о том, как обойти почти любую систему.

Большинство его друзей обсуждало цензуру в интернете и потерю приватности. Они образовывали сообщества единомышленников и организовывали протесты против действий правительства в виде взлома сайтов и раскрытия секретной информации. Марк с рвением присоединился к их деятельности. Хотя он не понимал смысла большей части того, что он делал, ему нравилось признание, а его голова была наполнена пропагандой о потере свободы.

Марк выбрал ник «Истина», отражающий его желание раскрыть правительственный заговор по лишению личной свободы. Это была одна из тех немногих политических целей, которые Марк полностью понимал и мог поддержать. Вскоре, его друзья начали организовывать коллективные атаки на сайты правительства и крупных корпораций. Марку часто поручали внедрять новую информацию на сайты, в остальном оставляя их совершенно нетронутыми. В этом состояла его работа в качестве Истины: заменять ложь на этих сайтах на правду, чтобы общество узнало её. Вещи, которые его друзья просили сделать, становились всё более странными и запутанными, но Марк не хотел потерять своих единственных друзей, поэтому он делал то, о чём его просили.

Марк – невольная пешка. На каком-то уровне он знает это, но себе в этом не признаётся. Он может признать, что что-то не так с тем, что его просят сделать. Он осознаёт, что его друзья стали сложными для понимания или полностью холодными и бесчувственными. Дру-

зья Марка – больше не сообщество других хакеров. Те, кто были реальны, теперь мертвы; на самом деле, он уже почти два года получает инструкции от Бога-Машины.

Описание: Марк Вильсон – тощий, грязный, вонючий подросток. Его кожа нездорово бледная из-за того, что он никогда не бывает под солнцем, а его волосы – лоснящиеся мышино-каштановые космы. Его голос ломается, но, похоже, становится низким баритоном. Он не особо заботится о личной гигиене, и его одежда часто бывает мятой и испачканной. Он долговяз, но у него гибкое телосложение и рельефные мышцы. Он тренируется в свободное от взлома время. Его тренировки связаны с его планом побега на случай, если к нему когда-нибудь нагрянут федералы. Он способен долго бежать, и он научился выпрыгивать из окна своей спальни без вреда для себя.

Советы Рассказчику: Марк высокомерен и самоуверен. Его цели в жизни – сдать экзамен по математике и взламывать системы. Для него настало затруднительное время в жизни – настоящие друзья у него были только в интернете, и они теперь мертвы. Правда об этой потере опустошила бы его. Остановить его от взлома может быть легко, но на то, чтобы убедить его прекратить слушать своих друзей-хакеров, потребуется немало упорства.

Марк – невольный антагонист. Он помогает Богу-Машине из-за слабой веры в то, что он помогает сделать мир лучше. Он держится за эту веру несмотря на множество доказательств против. Однако, Марк не будет сражаться за свои убеждения; он скорее убежит.

«Истина» является хорошим онлайн-контактом, способным обеспечить персонажей информацией (и помочь избежать скучных бросков на взлом компьютерных систем). Он работает на Бога-Машину, что означает, что даже если он не планирует делиться информацией, Бог-Машина знает обо всём, что он печатает или получает. Он может быть хорошим персонажем для помощи в анализе странностей, связанных с компьютерами и механизмами, в Историях вроде Призрака машины (с. 79), Проблеска завораживающей сложности (с. 89) или Лунного окна (с. 84).

Добродетель: Тщательность

Порок: Лень

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер (Взлом) 5, Расследование 4,

Политика 1

Физические Навыки: Атлетика (Бег) 3, Вождение 2, Кража 1, Скрытность 2

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия (Фотошоп) 1, Знание улиц 1, Обман 2

Преимущества: Контакты (Хакеры) 1, Быстрый бег 2, Паркур 3, Ресурсы 1

Здоровье: 7

Воля: 5

Целостность: 6

Размер: 5

Скорость: 13

Защита: 6

Инициатива: 6

Мелисса Чарльз

Одержимая собирательница артефактов Бога-Машины

Биография: Когда ей было 14, Мелисса курила рядом с выглядящим заброшенным складом. В этот время она увидела через окно, как группа получеловеческих существ в комбинезонах забралась на склад через люк в полу. Под руководством женщины в дорогом деловом костюме, эти существа собрали странное и сложное устройство и включили его.

Мисс Чарльз в тишине наблюдала за этим, пока почти час спустя существа не разобрали устройство и не ушли вместе с женщиной через люк. Вскоре после этого события, в городе произошло первое за более чем столетие землетрясение. Это заставило Мелиссу задуматься, не было ли связи между устройством и землетрясением. Она также занялась изучением странных мест и событий, которые большинство людей не хотели замечать.

В 17 лет жизнь Мелиссы навсегда изменилась. Она хотела сбежать от систематического и жестокого человеческого жертвоприношения, которое она заметила в закрытом ресторане в торговом центре, но боялась, что движение выдаст её присутствие. Неспособная ни спасти убиваемого парня, ни сбежать, после жертвоприношения она забрала себе окровавленный обрывок рукава жертвы в качестве доказательства увиденного.

После этого убийства, поиск различных странных событий и их подтверждений стал её главной страстью. Обычно, единственными доказательствами, которые она получала, были зернистые фотографии, сделанные на телефон, или сделанные ею наброски. Но время от времени ей удавалось получать фрагменты материальных доказательств виденных ею странных явлений.

Она видела людей, казавшихся обладающими богатством и властью, участвующими в нескольких событиях, а в паре из них она также видела полицейских. Поэтому мисс Чарльз никогда и не думала о том, чтобы попытаться предать огласке свою коллекцию или сообщить об увиденном в правоохранительные органы. В настоящее время Мелисса Чарльз работает бухгалтером-криминалистом. То же внимание к деталям, которое помогает ей замечать аномальную активность, хорошо служит ей и в выявлении экономических преступлений.

Описание: Мелисса Чарльз – тихий интроверт. Она внимательно наблюдает за миром вокруг себя, но старается держаться в стороне. Ей под 40, и она носит довольно дорогую, но безвкусную одежду. Она коротко стрижёт волосы, и делает всё возможное, чтобы не привлекать внимание к своей внешности. У неё тихий голос, и в жизни она стеснительна. Она неуклюжа в болтовне, флирте и прочих социальных расшаркиваниях. Но её стеснительность исчезает, когда кто-нибудь спрашивает её об интересах, или когда она начинает говорить о странностях, которыми она одержима. Тогда её лицо оживает, и она говорит значительно быстрее и энергичнее.

Советы Рассказчику: Мелисса Чарльз не заинтересована в борьбе или работе на Бога-Машину или его агентов. Её интересуют сбор реликвий и историй о странностях и попытки разобраться в этих, кажущихся необъяснимыми, событиях. Из-за виденных ею ужасов, Мелисса Чарльз стала немного параноидальной, и отказывается говорить о своей коллекции или о любых виденных ею событиях, пока собеседник не докажет ей, что у него был схожий опыт. За изящными занавесками в окнах её дома находится дорогая система безопасности, а в её окна и стены встроена металлическая сетка, превращая её дом в клетку Фарадея. Она одновременно и стремится обсудить пережитое и узнать больше, и боится того, что, возможно, разговаривает с агентом Бога-Машины или с людьми, которые могут рассказать агентам о ней.

Если персонажи дадут ей понять, что они также были свидетелями необъяснимых событий, Мелисса, скорее всего, поделится с ними информацией. Однако она всеми силами будет отговаривать от обращения к властям или попыток раскрыть обществу любые из их открытий. Она заявит персонажам, что будет отрицать знакомство с ними, если они попытаются привлечь внимание к тому, что они узнали. При разговоре о виденном ею становится ясно, что она одновременно восхищена, напугана и, в особенности, крайне заинтересована историями о странных и скрытых сторонах мира и их значением. Её особенно интересуют материальные следы этих случаев, но она также будет рада услышать описание событий или увидеть фотографии странных происшествий. Её выводят из себя люди, совершающие мистификации, и люди, которые достаточно глупы, чтобы поверить им. Она видела настоящие чудеса и ужасы, и хочет узнать о них больше.

Мелисса может появиться в любой Истории, держа при себе как раз ту реликвию или устройство, которые могут помочь персонажам. Особенно подойдут такие Истории, как Пло-

щади города (с. 75; возможно, у неё есть горелка, которая может обрезать рельсы), Городское странствие (с. 108; Мелисса нашла пару линз, которые фокусируют свет фонарика в луч, сжигающий кошмарных созданий) или Веллингтонская школа для одарённых детей (с. 77; она была её выпускником и оставила в ней записи и безделушки, которые персонажи могут найти).

Добродетель: Терпение

Порок: Трусливость

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 3, Ремесло 1, Расследование 3, Оккультизм 3,

Наука 1

Физические Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража (Взлом отмычками) 2, Скрытность (Прятание) 3

Социальные Навыки: Убеждение (Эмоциональный призыв) 1, Хитрость 3

Преимущества: Чутьё на странности, Ресурсы 3, Конспиративная квартира 3

Здоровье: 7

Воля: 6

Целостность: 7

Размер: 5

Скорость: 9

Защита: 2

Инициатива: 5

Лейтенант Сэмюэль Хэкетт

Испытуемый «Альфа»

Биография: Сэмюэль Хэкетт вступил в армию США сразу после окончания школы. Он не блистал способностями, но был решителен и силён. Его назначили в мобильную пехоту, где он прошёл боевую подготовку. Условия его обучения были тяжёлыми, но он был твёрдо намерен получить эту работу. У него были льготы, стабильная зарплата, а порой и свободное время для приезда к семье. О таком он даже не мог и просить, и это была его жизнь. У него никогда не было шанса стать профессиональным военным в традиционном смысле. Его никогда не повышали в звании. Вместо этого, его выбрали частью группы испытуемых в проекте по усовершенствованию пехоты.

Сэмюэлю мало что рассказали о проекте. Его передали в руки гражданской фирмы, с которой был заключён договор на выполнение диагностических тестов и наблюдение за его подготовкой. Ему запретили рассказывать о программе всем, кроме его прямого начальства.

Подготовка была бы неточным термином для того, через что прошёл Сэмюэль. Он был круглосуточно подключен к огромной машине, непохожей ни на что виденное им раньше, которая, похоже, следила за каждым его движением, сердцебиением и дыханием. Его воспоминания о времени, которое он провёл подключённым к этой машине, в лучшем случае туманны. Он помнит, что слышал людей, обсуждавших его терапию, и что он каждую неделю терял сознание, слыша незадолго до этого скрежет колёс. После этих потерь он приходил в себя, с чувством боли и измождённый, ощущая привкус меди во рту. Это продолжалось шесть месяцев. В конце ему дали свидетельство об отсутствии заболеваний, и сказали, что его подготовка закончена. Он должен был явиться в своё отделение и ожидать новых приказов.

Он определённо не ощущал в себе каких-либо изменений после этой подготовки. Озадаченный, Сэмюэль вернулся в своё отделение. После того, как он доложил дежурному офицеру, ему приказали взять машину и встретиться на месте со своими инструкторами.

Сэмюэль удивился странности приказа, когда оказалось, что он был там единственным солдатом. Вскоре Сэмюэль узнал, почему его приказы были особенными. Предполагалось, что он будет отрабатывать манёвры без отряда. Он должен будет выполнить задачу, которая обычно требует пятнадцать человек для выполнения, в одиночку. Когда начальный шок исчез, он решил, что это, должно быть, всего лишь испытание, которое он в любом случае должен был провалить, и важно было лишь – где и когда.

С этой мыслью он приступил к выполнению задания. После первых минут штурма и взрыва он был уверен, что это не обычное испытание. Осколки были настоящими, и он точно видел пулевые отверстия в стенах, за которыми скрывался. Он чувствовал, что был быстрее и сильнее, чем обычно. Его слух был острее, как и его зрение и обоняние. Но ему надо было уклоняться от пуль и гранат, так что времени обдумать эти изменения у него не было. Сэмюэль понял, что он вообще не тратил время на какие-либо мысли – казалось, что его тело само реагирует на атаки.

Сэмюэль попытался остановиться ненадолго, чтобы собраться с мыслями, но тело было безразлично к его желаниям. Оно перемещалось по городскому ландшафту само по себе. Сэмюэль с ужасом ощущал себя словно чужим в своём теле. Он наблюдал за тем, как он обезглавливает цель, и потом мимоходом безупречными выстрелами в голову пристреливает ещё троих. Он хотел зажмурить глаза и остановить это всё, чтобы он мог снова контролировать себя, но все его усилия были тщетны. Он оставался лишь пассажиром в своём теле, пока оно совершало действия, о возможности которых он никогда и не мечтал.

Хотя он человек и недалёкий, Сэмюэль понял, что его превратили в живое оружие. Испугавшись того, для чего его могут использовать, Сэмюэль сбежал, используя свои новые способности, чтобы вырваться из-под контроля военных. Теперь он в бегах и боится как за свою жизнь, так и за жизни тех, с кем он сталкивается.

Программа, в которой участвовал Сэмюэль, завершилась блистательным успехом. В его тело были встроены механизмы, позволяющие Богу-Машине контролировать каждое его движение. Он инструмент, готовый к использованию. Даже его уход от военных не был полностью его решением. Богу-Машине нужно, чтобы Сэмюэль был как можно менее ограничен, чтобы он мог использовать его в любой момент.

Описание: Сэмюэль Хэккетт – крупный, мускулистый мужчина. У него карие глаза и коротко стриженные каштановые волосы. Он говорит вкрадчивым глубоким баритоном. Из-за влияния военной подготовки он всегда опрятен. Его одежда всегда выглажена и накрахмалена. Он бреется и тренируется, но делает это только по привычке. Что бы он не ел, или насколько бы малоподвижным он не был, его тело остаётся в боевой готовности.

Советы Рассказчику: Сэмюэль боится себя и своих способностей. Он не всегда контролирует своё тело, и он знает об этом. Сэмюэль предупреждает людей, что он опасен, пусть он и производит обычно обратное впечатление. Он бы хотел помогать людям, но он с недоверием относится к незнакомцам. Со времён «особой подготовки» его характер стал непредсказуемым – когда он теряет контроль, он неизбежно вредит кому-либо.

Сэмюэль хорошо подходит для использования в качестве антагониста, если персонажи стали открыто действовать против Бога-Машины. Если персонажи разгромят фабрику в Пропавших без вести (с. 82), или причинят множество повреждений в Невидимой цитадели (с. 92), или даже если они смогут разрушить Вест Навтикал 36 в Операции: Колокольный звон, Сэмюэль, против своего желания, может выследить их. Но не используйте его как бездумную машину для убийств. Он должен будет предупредить персонажей, приказывать им бежать, перед тем как нападёт. Он не желает никому вредить, и он будет хорошим предостережением о силе Бога-Машины.

Добродетель: Скромность

Порок: Жестокость

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 2, Медицина (Санитарный инструктор) 2,

Политика 1

Физические Навыки: Атлетика 4*, Рукопашный бой 4, Огнестрельное оружие (Автоматическое оружие) 5*, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание (Грубое) 4*, Обман 2

*Профессиональный навык для Профессиональной подготовки

Преимущества: Ближний бой 3, Контакты (Военные, Чёрный рынок), Стремительные рефлексy 2, Перестрелка 3, Паркур 4, Стрелковое искусство 3, Профессиональная подготовка 5, Молниеносное выхватывание (огнестрельное оружие)

Здоровье: 10

Воля: 6

Целостность: 5

Размер: 5

Скорость: 14

Защита: 7

Инициатива: 10

Броня: Бронежилет 1/2

Сара Эндрюс

Неблагополучный подросток, глубоко понимающий устройство мира

Биография: Сара Эндрюс весь год проводит в Веллингтонской школе для одаренных детей. Родители привели её сюда в четвёртом классе, а также записали её в список остающихся на лето. Она видится со своими родителями только на рождественских каникулах, которые обычно состоят только из дня перед Рождеством и самого дня Рождества. Многие бы подумали, что родители о ней совершенно не заботятся, но самим родителям так не кажется. У Сары обнаружили высокофункциональный аутизм, когда ей было пять лет. Её родители пробовали обычные школы, но решили, что они не смогут обеспечить соответствующее ей окружение, и потому привели её в Веллингтон.

Здоровье Сары не настолько серьёзно нарушено, как может показаться по диагнозу. У неё нет аутизма (а если и есть, то он не главная её проблема). На самом деле, у неё есть способность видеть сквозь тонкую завесу, за которой Бог-Машина скрывает себя. Она может видеть внутренние механизмы мира – шестерёнки, поддерживающие порядок во вселенной. К сожалению, это означает, что она не воспринимает мир так, как другие. Большинству людей это кажется недостатком. Там, где обычные люди видят структуру и порядок, она видит абсолютно бессмысленные правила и нормы. Она начала сомневаться в стоящих за этими правилами причинах и протестовать против навязанных норм. Когда она пошла в школу, учителя не могли справиться с её очевидным когнитивным диссонансом от реальности.

Сара достигла в Веллингтоне немалых успехов. Проблемы, заставившие родителей отправить её сюда, исчезли, похоже, как только она начала учиться в этой школе. У других детей в Веллингтоне были нарушения обучаемости и проблемы с поведением различной степени сложности, которые делали обычное школьное окружение неприятным для них. Похоже, Сару не волновали особенности её класса, и она приняла их все как должное. Теперь, когда она стала старше, она научилась держать свои ощущения при себе. Но, пока она в Веллингтонской школе, ей не приходится часто это делать, что сделало её более общительной.

Её родители видят, как эта школа изменила их дочь, что побуждает их держать её здесь. Сара лишь хочет доказать, что она обычный ребёнок, и вернуться домой. Она не понимает их желания держать её здесь, и изо всех сил старается доказать, что эта школа ей больше не нужна.

Описание: У Сары высокий для её возраста рост, густые золотисто-каштановые волосы и по всему её бледному лицу рассыпаны веснушки. У неё тихий писклявый голос, что делает

ещё более заметными её ум и проницательность. Она носит форму Веллингтонской школы, предпочитая юбки брюкам.

Советы Рассказчику: Сара Эндрюс – очень умная девушка, и она знает о реальной природе мира больше, чем большинство людей. Но она всё ещё эмоционально слишком незрела, и у неё до сих пор есть сложности в понимании людей. Её знание о механизмах Бога-Машины опасно, и не только для неё, но и для окружающих. Эмилио Рубио (см. с. 135) ищет её, но из-за того, что сила Бога-Машины на территории школы ослаблена, он не знает, кто из учеников ему нужен. Поскольку Веллингтон свободен от влияния Бога-Машины, чтобы заполучить Сару, Эмилио может пойти на совершение ужасных поступков. При этом она не знает, в какой опасности находится, и считает, что её единственная проблема – это понять, как вернуться к жизни с родителями.

Сара появляется в Истории Веллингтонская школа для одаренных детей (с. 77).

Добродетель: Надежда

Порок: Одержимость

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование (История) 3, Ремесло 1, Расследование 1,

Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 1, Скрытность (Тесные пространства) 3, Выживание 2

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия 2, Убеждение (Убалтывание) 3,

Коммуникабельность 2, Обман 3

Преимущества: Эйдетическая память, Мелкий, Потустороннее чувство (Бог-Машина)

Здоровье: 6

Воля: 5

Целостность: 8

Размер: 4

Скорость: 8

Защита: 3

Инициатива: 5

Броня: Нет

Уэсли Коут

Серийный убийца вне времени

Биография: Уэсли Коут был из тех людей, о которых никто бы не мог подумать, что они могут быть серийными убийцами. Его соседи сказали бы о нём: «Он был таким доброжелательным молодым человеком». Конечно, после того, как его жена умерла от выкидыша, ему было трудновато, но его можно понять.

Даже сам Уэсли несколько лет назад сказал бы то же самое. Но так было прежде. Прежде тех странных телефонных звонков, прежде, чем его жена умерла, прежде, чем его жизнь скатилась ко всем чертям и он перестал что-либо понимать. Теперь он делает лишь то, что ему необходимо для выживания.

Всё началось в лето после его женитьбы на Энн. Они купили дом на окраине большого города. У него была неплохая работа агента по продаже недвижимости, а она была воспитательницей детского сада. Всё шло идеально, пока Энн не забеременела. Сначала они были в восторге. Но возникли осложнения, и ей пришлось регулярно проходить обследование у врача. Во время второго визита, пока он с Энн сидел в приёмной, Уэсли получил первый из серии странных звонков. Голос по телефону был знакомым, но тогда он не смог узнать его.

«Не дай им забрать Энн в синюю комнату», – отчаянно произнёс голос в трубке. Уэсли попытался узнать больше, но трубку повесили. Он привёз Энн домой и рассказал ей об этом

звонке. Слова о синей комнате её так же, как и ему, ни о чём не сказали. Уэсли звонили ещё три раза, сообщая то же самое послание, в течение четырёх недель до того дня, когда Энн стала истекать кровью. Они кинулись в больницу, и врачи сказали Уэсли, что у его жены выкидыш. Они должны были провести операцию по удалению плаценты. Убитый горем, он ждал вместе с Энн, пока врачи готовились к операции. Они уверяли его, что всё будет хорошо, что с Энн всё будет в порядке, что это несложная операция и что Энн уже этой ночью сможет вернуться домой. Когда они её увозили, Уэсли увидел, что операционная окрашена в мягкий синий цвет. Паника охватила Уэсли, и он попытался остановить врачей. Но они лишь проигнорировали его, и санитары удерживали его, пока он не потерял свою жену из виду. Это был последний раз, когда он видел её живой. Смерть жены опустошила Уэсли, и он не мог простить себе того, что позволил ей попасть в синюю комнату.

После смерти Энн его жизнь стала разваливаться на части. Целые отрезки времени пропадали из его жизни, и он начал испытывать дежавю. Он рассказал матери о своей проблеме, и она попыталась присматривать за ним, но это оказалось нелегким делом. Она рассказала ему, что ночью он исчез и вернулся весь в крови. Сначала он не поверил ей, но во второй раз, когда это произошло, она разбудила его, и он увидел на себе кровь. Уэсли решил, что это было вызвано сном, но вскоре он узнал, что причина была совсем в другом. Он путешествовал во времени, или, может, он путешествовал через пространство и время, в этом он уже не был уверен. Как только он стал обращать внимание на происходящее, он стал оставаться в сознании во время этих путешествий.

Но это сломило Уэсли. Он управлял собой, но он переходил в другие времена с миссией, и он знал какой. Убийство. Он не имел никакого представления, откуда он знал об этом, но это знание было почти что инстинктивным. Как только он выполнял своё задание, он возвращался в своё время и становился снова свободен на какое-то время.

Уэсли связал начало путешествий во времени и смерть Энн, и решил, что её смерть была причиной его проблем. Тогда он начал звонить самому себе в том времени, куда он попадал, чтобы предупредить себя о том, чтобы он не позволял Энн попасть в синюю комнату. Но чем больше он убивал, тем больше он терял связь с тем добрым парнем и хорошим мужем, которым он был. А из-за того, что Уэсли-будущий возвращался в прошлое и давал уроки перемещения во времени, убийства и избавления от тел Уэсли-подростку, Уэсли-настоящий сомневается, был ли вообще этот хороший человек.

Описание: Уэсли – бледный, худощавый мужчина с грязными светлыми волосами и серо-голубыми глазами с тёмными пятнами под ними от недосыпа. Он напряжён, его взгляд заставляет нервничать тех, кто смотрит на него слишком долго. Он пахнет старой кровью и разложением, как будто он никогда не смывал с себя доказательства своих преступлений. Другим людям он кажется параноидальным и настороженным, и он слабо осознаёт, в каком времени он находится.

Советы Рассказчику: Уэсли должен совершать убийства, путешествуя во времени. Он не медлит с ними, но он должен убивать в одно и то же время одним и тем же способом. Он скрытен и старается держать людей подальше от своих проблем. Его преступления не дают ему спать, но с каждым разом убивать становится всё легче и легче. Обычно для насыщения своей жажды убийства он выбирает жертву наугад. Пару раз он убивал в настоящем тех, кто бы поймал его в будущем, тем самым не позволив этому случиться. Уэсли и хотел бы попросить помощи в решении его проблемы, но не знает, к кому обратиться или довериться. Он боится попасть в тюрьму за свои преступления, потому что не уверен, что она сможет его от них удержать.

Уэсли – Ключ (с. 80). Возможно, какая-то из ещё не виденных им его будущих версий знает, что его сила и его приказы исходят от Бога-Машины. На данном этапе он пытается изменить себя так, чтобы он всегда был Ключом, и, быть может, тогда Энн никогда его не встречает.

Добродетель: Щедрость

Порок: Ненадёжность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Компьютер 2, Расследование 2, Медицина (Анатомия) 1,

Оккультизм 2

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Скрытность (Быть неслышимым) 3, Холодное оружие (Ножи) 4

Социальные Навыки: Запугивание 3, Убеждение 2, Коммуникабельность 2, Знание улиц 3, Обман 2

Преимущества: Грязный приём, Стремительные рефлексy 1, Молниеносное выхватывание (холодное оружие), Ресурсы 2, Заточка 3, Уличный бой 4

Здоровье: 9

Воля: 7

Целостность: 2

Размер: 5

Скорость: 12

Защита: 4

Инициатива: 8

Вест Навтикал 36

Разумная нефтяная платформа в Северном море

Биография: Арнольд Дифенбах работал на нефтедобывающую компанию, которая специализировалась на морском бурении. Восемь из двенадцати месяцев в году он проводил на нефтяной платформе Вест Навтикал 36, отслеживая качество и чистоту нефти. Он считал Вест Навтикал 36 своим домом. Он с нетерпением ждал возвращения на неё, пока был в увольнении, и при возможности вызывался работать в сверхурочное время. Из-за времени, проведённого на ней, Арнольд знает платформу лучше любого другого члена бригады.

В один вечер, в то время, как Арнольд работал в лаборатории, платформа попала в особенно сильный шторм. Из-за этого всем, кроме самых необходимых членов бригады, приказали вернуться в жилые модули, но о нём все забыли. Арнольд не замечал шторм, пока сигналы тревоги не стали вопить о нарушении баланса. Арнольд ушёл из лаборатории в поисках инженерной группы, собираясь предложить ей свою помощь. Заметив, что платформа постепенно кренилась, он вместо этого направился в центр управления балластной системой. Там он присоединился к нескольким инженерам, пытавшимся исправить крен через ручное управление. Несмотря на все их усилия, управление балластной системой не работало, и они никак не могли решить эту проблему.

Несколько инженеров начали аварийную эвакуацию. Арнольд отказался покинуть платформу и остался, чтобы попытаться отремонтировать её. Инженеры сказали ему, что отправят кого-нибудь вытащить его, как только спасательные шлюпки будут готовы, но они так и не вернулись за ним. Арнольд несколько раз попытался перейти на ручное управление балластной системой с главного центра управления, но у него ничего не вышло. Стоя посреди ливня и молний, Арнольд в ужасе смотрел, как платформа медленно падает в море.

Что случилось той ночью – до сих пор остаётся тайной для Вест Навтикал 36. Несколько молний ударило в крышу платформы, выманив Арнольда из пункта управления. Он стоял под дождём, глядя на терзаемое штормом небо, и молил о чуде. Нечто услышало его мольбу и ответило на неё. Арнольд проследовал за звуком в самый центр платформы и там заговорил с этой сущностью. Он знал, как помочь платформе, но не мог сделать этого снаружи. Интерфейсы не работали, как надо, потому что молния повредила электронику. Снова ударила молния, и электричество прошло через механизм и вышло через шестерни в Арнольда. Он упал, и его затянуло в механизм, и его тело слилось с платформой. Его руки и ноги превратились в

металл и пластмассу. Его кровеносные сосуды стали медными проводами, а его мозг был объединён с компьютерными системами. Оттуда Арнольд смог отсоединить задний балласт и заблокировать неисправность. Платформа медленно вернулась к своему нормальному положению, и они вместе переждали остаток шторма.

Вернувшись, бригада не нашла Арнольда и решила, что его смыло в море. После того, как его тело неделю безрезультативно проискали, его сочли мёртвым, и на этом его поиски закончили.

Но Арнольд не умер. Он стал Вест Навтикал 36, и он теперь знает настоящее предназначение платформы. Это бурение начали по замыслу Бога-Машины, и платформа является частью Инфраструктуры, построенной, чтобы пробурить морское дно (с какой целью? Время покажет). Теперь Арнольд контролирует эту Инфраструктуру изнутри, и он проследит за тем, чтобы платформа достигла своей цели.

Описание: Вест Навтикал 36 – полупогружная нефтяная платформа в Северном море. Платформа поглотила Арнольда, но отчасти он сам отдал себя платформе. Части Арнольда по-прежнему можно заметить в машинном отделении. Там может быть металлический выступ в форме пальца, или покрытый маслом указатель уровня, похожий на глаз. Лицо Арнольда видно чуть выше уровня пола на перегородке машинного отсека, рядом с которой он стоял, когда ударила молния. Бригада не бывает в этой части платформы, а те, кто бывают, боятся возвращаться туда. Платформа способна говорить через рот Арнольда и может общаться через компьютерную систему.

Советы Рассказчику: Вест Навтикал 36 прекрасно осведомлена о своём окружении и тех, кто на ней находится. Арнольд и Вест Навтикал 36 связаны друг с другом не так, как хозяин и паразит. На самом деле, они теперь одно и то же. Арнольд всё ещё человек, но он также и нефтяная платформа. Он думает и говорит в этой двойной манере. Части Арнольда по-прежнему состоят из плоти и крови, и если эти части уничтожить, то умрёт и он, и Вест Навтикал 36. Это не значит, что она развалится на части и погрузится в море – Вест Навтикал 36 просто утратит сознание.

Вест Навтикал 36 – сеттинг и главный антагонист в Истории Операция: Колокольный звон (с. 94).

Добродетель: Верность

Порок: Территориальность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 6

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер 3, Окультизм 2, Наука (Геология) 5

Физические Навыки: Вождение 2, Скрытность 1, Холодное оружие (Механические детали) 4

Социальные Навыки: Запугивание 4

Преимущества: Чувство опасности, Боевой стиль: Импровизированное оружие 2

Здоровье: 3 (только у небольших органических частей)

Воля: 6

Целостность: –

Размер: 1 (только у небольших органических частей)

Скорость: нет

Защита: нет

Инициатива: 6

Броня: 5/4

Примечания: Вест Навтикал 36 так огромна, что урон любой её небольшой части ей совсем не повредит. Ключевые системы малы и до них сложно добраться. Уничтожение всей платформы убьёт то существо, которым оно стало (но для этого потребуется взрывчатка). Вест Навтикал 36 может нападать, используя свои детали, как если бы они были оружием с

+1 Л, и может делать захваты с помощью электрических кабелей.

Сердце – единственная оставшаяся нетронутой часть Арнольда. Если его уничтожить, то Вест Навтикал вернётся к своему первоначальному, неразумному состоянию.

Ангелы

Слуги Бога-Машины называются «ангелами», но это несколько не приписывает им каких-либо доброжелательных или праведных стремлений. Ангелы служат Богу-Машине – и это всё, что они делают. Они приходят на Землю с определённым заданием, они выполняют это задание и уходят. Куда они отправляются? Откуда они приходят? Только Бог-Машина знает об этом (хотя в Приложении есть несколько предположений).

Ангелы могут работать только внутри Инфраструктуры. Обычно ангелы получают человеческие личности и имена для облегчения выполнения их заданий. Иногда задание ангела позволяет ему предстать в виде сверхъестественного существа (как в случае, например, Зеркального грифа на с. 138). Но в любом случае, для появления ангела необходима Инфраструктура.

Первые ангелы в этом разделе созданы специально для использования в Историях из Второй Главы. Второй набор ангелов предназначен для использования в ваших собственных Историях, и потому они написаны доступными для более широкого использования. К примеру, если вы хотите использовать Женщину в красном в вашей Хронике Бога-Машины, она должна быть там, чтобы обеспечить встречу «двух людей». Она появляется ради встречи очень *особенных* людей, уже названных и включённых в хронику (возможно, ради персонажей игроков). Это может потребовать изменения некоторых её методов, Нумина или характеристик, и это будет только к лучшему.

Архитектор

300-ый квартал, с. 69

Задание: Архитектор был первоначально создан, чтобы спроектировать 300-ый квартал. Точнее, ему было поручено создание котельной, связанной с Богом-Машиной и позволяющей ему получать духовную энергию от жертвоприношений. Архитектор прожил свою жизнь, как Ганс Гофман, умер по «естественным причинам» и затем вернулся туда, куда возвращаются ангелы. Но если персонажам удастся найти и разрушить котельную, Архитектор вернётся обратно. Теперь его задание – помешать персонажам разорвать сделку.

Описание: Вернувшийся ангел носит тот же облик, что и раньше: немец средних лет с седеющими каштановыми волосами, немного прихрамывающий на левую ногу, носящий мажонское кольцо и очки в толстой роговой оправе. Кончики его пальцев покрыты чернилами, и он оставляет чёрные отпечатки пальцев на всём, чего касается. С неживых объектов эти отпечатки исчезают за секунды, но на плоти они остаются неделями.

Методы: Архитектор способен на применение насилия, но он предпочитает договариваться. Вначале он пытается воззвать к разуму персонажей, что описано в Истории на с. 69. Если персонажи прибегнут к насильственным действиям, то он будет всеми силами защищать котельную. У Архитектора остались его знания о зданиях, и ему интересно, как изменился мир за время его отсутствия (и что произошло со спроектированными им зданиями), и он окажется довольно общительным собеседником, если к нему относиться с уважением. Но о человеческих жертвоприношениях он упоминает небрежно и почти по-деловому.

Может возникнуть вопрос – а может ли ангел восстать? Может ли слуга Бога-Машины решить остаться на Земле, вместо того чтобы выполнить своё задание и отправиться домой, стать уничтоженным или что там обычно происходит с ангелами?

Если да, то что с ним случается? Появляется ли у ангела новая человеческая личность? Закрепляется ли Инфраструктура, в которой ангел был создан, позволяя ему по-настоящему стать частью мира людей? Сохраняет ли ангел свои силы, или какую-то их часть? Будет ли теперь правильно называть его «ангелом», или другой титул (в соответствии с традициями – демон) будет более подходящим?

А если нет, то почему каждый ангел на интуитивном уровне знает, что частью его миссии является «Не предай свою миссию»?

Воскресенье, 23 января 1916

Скеррис

Дорогой Александр,

Хотя сейчас и звонят колокола прихода Скерриса, я вышвыриваю этот звон из своих ушей. Когда пришёл полисмен, я думал, что откажу ему, но по причинам, которые я не могу объяснить, я уступил и, надев своё пальто, прошёл две мили от деревни до дома мистера де Селби вместе с сержантом, тащившим рядом свой велосипед.

Сельский пейзаж этим утром выглядел необычно для моих глаз, как будто мы путешествовали путями, никогда не виденными мной. Изредка встречающиеся дома и хижины казались совершенно безжизненными, словно это были макеты, сделанные из досок и поставленные на подпорки, а овцы были вязаными игрушками на полях из шерсти. Не думаю, что я мог сказать об этом сержанту, смотревшему только вперёд, вцепившись в руль велосипеда, или, что я особо хотел это сделать.

Думаю, дом мистера де Селби когда-то принадлежал английскому помещику. Дом пустовал многие годы, прежде чем де Селби поселился в нём. Я не знаю, когда это было, просто в какой-то момент люди стали думать, что этот джентльмен всегда жил здесь.

Меня не было здесь с тех пор, как мы были детьми, но даже тогда сквайра тут не было уже долгое время. Клумбы забили сорняки, бирючина одичала и разрослась, а стены дома были едва видны под плющом. Я помню времена, которые я и ты проводили здесь, приключения, которые у нас были, когда мы ещё не знали реальных последствий приключений. Полагаю, я ожидал, что де Селби отремонтировал здание за те годы, что он провёл здесь, но на самом деле, поместье ещё больше одичало с тех пор, как мы бывали здесь детьми; стёкла на окнах были или разбиты или замутнены.

Сержант Фокс прислонил велосипед к стене, которая, казалось, не разваливалась только благодаря плющу, и, никак не объявляя о нашем прибытии, вошёл в дом через парадную дверь – её рама была настолько обильно покрыта плющом, что мне пришлось очистить от его усиков свой затылок, после того, как я пересёк порог. Старое поместье смердело плесенью и гнилью. Gobelены и картины настолько почернели от плесени, что едва можно было различить, что на них изображено. Шторы висели косо, а половина их уже упала с окон. Я заметил многочисленные колонии мокриц под скудной мебелировкой поместья. Я задумался, а не был ли я обманут и не пустынно ли до сих пор это место.

Сержант провёл меня через гниющий зал и библиотеку, в которой так разило плесенью, что я едва мог дышать, в гостиную, чьё состояние было немного лучше, чем у

остальной части дома, хотя она тоже находилась на довольно далёкой стадии разложения.

В покрытом сажей камине горел огонь, и, кроме того, в кресле, наполовину съеденном червями и молью, сидел Майлз де Селби. Он посмотрел на нас, как только мы вошли; что-то в нём – в его копне жёстких, растрепанных чёрных волос, его длинных пальцах, его больших тёмных глазах, в том, как он щёлкал языком – напоминало мне паука. Его рубашка была расстёгнута сверху. Он не носил ни галстука, ни пиджака.

Его брови нахмурились, словно он пытался убедиться, что мы на самом деле были здесь. После недолгого молчания он вскочил на ноги.

– Что означает это вторжение? – сказал он.

Полисмен улыбнулся и ничего не ответил.

После недолгой и немного неловкой тишины я спросил де Селби – меня не ждали? Я кивнул сержанту, сложившему свои пухлые руки и смотревшему на нас своими бледными, холодными глазами, который улыбался и по-прежнему молчал.

– Меня не ждали? – повторил я.

– Нет, сэр, – сказал мистер де Селби. – Я не ждал вас.

Я начал говорить, что меня привёл сюда сержант, создав впечатление, что меня пригласили, но остановился и повернулся к сержанту Фоксу.

– Зачем вы привели меня сюда, сержант? – сказал я, повысив тон.

– Я советую вам, – сказал он таким же радостным голосом, как и обычно – поговорить с уважаемым и любезным мистером де Селби о том, как получить доступ к механизмам Бога-Машины.

Я изобразил возмущение. Как давно он читает мои письма?

Он ответил, что не прочитал ни единого моего письма, но чёрт возьми, сказал он, снова заволновавшись, узнает с первого взгляда любого, у кого есть планы, связанные с Богом-Машиной. Он был представителем закона, в конце концов, и это было его обязанностью, как представителя закона – понимать, что у человека возник интерес к Богу-Машине. Вы можете различить такого человека, сказал он, по тому, как он использует свои руки, и по тому, как он смотрит на вещи – так, словно он жаждет сам попробовать свои силы в творении. Сержант завершил свою речь, сказав, что он не идиот.

В это время, когда сержант сделал паузу, вставил свой вопрос де Селби.

– Вы знаете о Боге-Машине? – сказал он.

Меня застали врасплох. Я повернулся к нему и наклонил голову.

– Это была метафора. В некотором роде. Для описания чего-то вроде веры.

Черноволосый человек нахмурился.

– В некотором роде? – спросил он.

– В некотором роде. Я часовщик по профессии. Мне вполне подходит представлять

Создателя часовщиком.

– А вас создателем?

Этот вопрос застал меня врасплох. Мне пришлось кивнуть.

– Если хотите.

Тогда де Селби слегка расслабился. Он повернулся и направился к двери на другой стороне комнаты. Остановившись, движением плеча он показал мне следовать за ним, и я подчинился. Полисмен следовал за нами на почтительном расстоянии.

Он вёл меня через казавшиеся бесконечными заплесневелые коридоры, пока мы не достигли деревянной двери, которая, несмотря на ветхость, не была затронута гниением остальной части дома. Он остановился ненадолго и вытащил из кармана грязный носовой платок, которым он вытер лоб.

– Прошу извинить меня за состояние дома, – сказал он. – У меня никогда не было достаточно времени, чтобы поддерживать его в порядке.

Он открыл дверь, которая вела в кухню. К моему удивлению, она была безупречно чистой; собственно, её стерильность была бы неестественна для любого дома, но в доме де Селби это казалось вдвойне тревожащим.

Казалось невежливым высказываться о чистоте кухни, но де Селби опередил меня.

– Моя работа требует чистой среды, – сухо сказал он.

Он привёл нас в место, которое, возможно, было прачечной. Оно пахло хлоркой. Хлор заставил мои глаза заслезиться, и я подумал о тебе, Александр, задыхающемся на полях Ипра, окружённом запахом хлора.

Стены прачечной были покрыты картами окрестностей, на которых были отметки красными чернилами с непонятными – для меня – символами. Точки на карте были соединены линиями с другими точками, а на одном листе я видел только сами точки и линии, без карты. Я не видел в них никакого смысла.

На каменном столе посреди комнаты лежали детали, чьё назначение я не смог разобрать. Я спросил об их предназначении, и де Селби сказал, что он не знает. Он не изготавливал их, и потому он пытается здесь выяснить этот самый факт. Пока ему с этим мало везло. Естественно, я спросил его об их происхождении. Он кивнул в сторону карты.

– Каждая отметка на карте, – объяснил он, – представляет собой точку доступа к внешним механизмам Бога-Машины.

– Вы говорите так, словно он реален, – сказал я.

– Так и есть. Эти предметы, – он провёл рукой над объектами на столе, – являются моими доказательствами.

– Предположим на минуту, что я поверил, что Бог-Машина существует в буквальном смысле этого слова, – ответил я. – Что я тогда получу от проникновения в него?

– Ну, – сказал де Селби, – тогда вы получите ключ к самой жизни. Если только вы сможете разобраться, как его использовать.

Я молчал. И тогда заговорил сержант Фокс.

– Мистер Дорогой чрезвычайно заинтересован идеей создания жизни, – сказал он. Я разозлился на него за то, что он так необдуманно сказал это, но в тот самый момент нечто в нём, в его широких пустых глазах, заставило меня вздрогнуть и промолчать.

– Вам следует присоединиться ко мне в следующей экспедиции, – сказал де Селби.

– Когда она предполагается?

– Завтра, если хотите.

Пока он говорил, он рассеянно поднял один из объектов со стола: длинный изогнутый суставчатый предмет, похожий на рычаг. Он крутил его в руках, вращая шарниры и открывая затворы, вытягивая одни части, складывая другие, и, похоже, не осознавая, что он делает. Когда он положил его обратно на стол, объект стал прекрасным белым цветком лилии, как будто только что сорванным. Я подошёл и взял её в руки. Я не заметил никаких следов того, что это когда-либо не было цветком.

Он тупо смотрел на то, как я изумлённо глядел на изящный предмет в моих руках.

– У меня никогда раньше такого не получалось, – сказал он ровным голосом.

Я согласился присоединиться к нему следующим утром.

Я ожидаю завтрашнего дня и хотел бы, чтобы ты был здесь и увидел те чудеса, которые де Селби должен будет показать мне. Вот такая мысль, и только она, овладела моим разумом: если механическое приспособление может быть сложено в лилию, то тогда, возможно, я смогу узнать способ, с помощью которого из автоматона можно будет сложить живое существо.

Я расскажу тебе, что произойдёт. Обещаю.

Как всегда,

Твой скорбящий по тебе брат,

Вильям

Добродетель: Дружелюбность

Порок: Равнодушие

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 4, Грация 7, Сопротивление 5

Влияние: Котельная 2

Корпус: 10
Воля: 12
Размер: 5
Скорость: 16 (фактор вида 5)
Защита: 4
Инициатива: 12
Броня: Нет
Нумина: Левовращающий гаечный ключ, Поиск, Телекинез
Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма
Максимум Эссенции: 15
Запрет: Не может оставить котельную
Погибель: Объявление о «пропавших без вести» от одной из жертв 300-го квартала

Чёрный Натаниель

Призрак машины, с. 79

Задание: Чёрный Натаниель был создан, чтобы следить за выполнением приказа Бога-Машины ловить призраков и привязывать их к машинам. В этом задании ему помогают Жнецы и Сеятели (для этих низших ангелов не предоставляются характеристики, поскольку они переходят в Бестелесное состояние при любом признаке враждебности – они здесь, чтобы работать, а не сражаться). Чёрный Натаниель – ангел колоссальной силы, но он выступает в руководящей роли. Он находит районы призрачной активности и призывает своих подручных ангелов. Кроме этого, он имеет дело с теми, кто препятствует его заданию. В отличие от некоторых ангелов, Натаниель полностью верен Богу-Машине и вполне может попытаться создать ещё немного призраков, если люди вмешаются.

Описание: Чёрный Натаниель – ангел и выглядит соответствующе. Он два метра ростом, худой и мускулистый. Он носит чёрные штаны, но о ношении других элементов одежды он не беспокоится. У него огромные чёрные крылья, и он носит на шее серебряную цепочку с осколком стекла. Его голос спокоен, но оказывает сильное влияние на слушателей.

Методы: В отличие от многих ангелов, у Чёрного Натаниеля нет времени на осторожность. Он летает по округе в поисках призраков и затем призывает своих подчинённых сковать их. Он и не пытается скрывать себя, но, поскольку он ищет населённые призраками места (которые обычно довольно обособлены), ему удалось незаметно для всех внедрить немалое число неуспокоенных мертвецов в механические устройства. Его не беспокоит, будет ли кто-то расследовать его деятельность, но если кто-либо начнёт делать успехи в обращении процесса, он вмешается.

Добродетель: Суровость

Порок: Послушность

Ранг: 5

Атрибуты: Могущество 13, Грация 11, Соппротивление 12

Влияние: Смерть 2, Призраки 2, Тишина 1

Корпус: 18

Воля: 23

Размер: 6

Скорость: 34 (фактор вида 10)

Защита: 11

Инициатива: 23

Броня: Нет

Нумина: Восторг, Удар (серебряные цепи), Аура эмоций, Поджигатель, Регенерация, Воскрешение, Поиск, Скорость

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 50

Запрет: Чёрный Натаниель не может войти на кладбище

Погибель: Белый мрамор

Слепые змеи

Призрак машины, с. 79

Задание: Слепые змеи – это почти неразумные слуги Сортировщика (с. 141). Что Сортировщик им поручит – то и будет их заданием, но обычно оно включает в себя убийство людей до того, как они смогут значительно изменить историю.

Внешность: Эти существа выглядят как люди, но их истинная форма – змея, размером с человека, с головой льва с белесыми, слепыми глазами. Они играют роль фоновых персонажей – других солдат, валяющихся на поле боя трупов и тому подобных – пока Сортировщик не отдаст им приказ. Тогда они принимают свою истинную форму и нападают.

Методы: Слепые змеи не боятся смерти. Они вообще ничего не боятся. Они почти неразумны и сами по себе очень редко действуют. Однако, они умеют оказывать первую медицинскую помощь (опять же, под влиянием Сортировщика), но оказывают её только тем персонажам, у которых есть хороший шанс выжить. Они намного эффективней в убийстве, чем в спасении.

Добродетель: Послушность

Порок: Безрассудность

Ментальные Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Медицина 1

Физические Навыки: Атлетика (Мускулистый) 3, Рукопашный бой 3, Огнестрельное оружие 3, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Знание животных 2

Преимущества: Чувство опасности, Стремительные рефлексy 2, (две точки в любом Боевом стиле по выбору Рассказчика)

Здоровье: 8

Воля: 7

Целостность: нет

Размер: 5

Скорость: 12

Защита: 6

Инициатива: 8

Заводной слуга

Невидимая цитадель, с. 92; Проблеск заволаживающей сложности, с. 89

Задание: Эти существа специально созданы для охраны мест и устройств, важных для планов Бога-Машины. Каждый заводной слуга существует для защиты определённой цели, и защищать он её будет любой ценой. Если цель разрушена или перестала быть полезной Богу-Машине, заводной слуга переходит в спящее состояние (хотя Далга может дать им новое задание). Все задания отличны друг от друга. Одни слуги защищают порученное ото всех, тогда как другие разрешают людям, знающий определённый пароль, доступ к месту или устройству. Кое-кто из них не будет ничего делать, пока кто-либо не попытается повредить их объекту.

Описание: Заводные слуги кажутся людьми, пока не подойдёшь поближе. Они сделаны из мешанины металлических частей и органики. У одного могут быть человеческие глаза,

вставленные в голову из проволоки и стекла. У другого может быть обычная правая рука, но левая сделана из прозрачного пластика, покрывающего человеческий скелет. Они ни на какое время не способны сойти за человека.

Методы: Слугам не требуется еда, сон или энергия. Их поддерживает связь с Далгой, а они, в свою очередь, предоставляют этому гротескному существу сырьё и средства к существованию. Большинство слуг недостаточно умны, чтобы составлять сложные планы, но они проявляют кое-какие умения по решению проблем. Если у них есть время обдумать проблему, то у них зачастую получается её решить, если только решение не требует каких-то особых знаний. Например, группа заводных слуг может понять, как проникнуть в защищённое здание, но они не смогут установить бомбу, чтобы взорвать дверь (но Далга вполне может сделать слугу со взрывчаткой!).

Разумные заводные слуги способны говорить щёлкающим механическим голосом и понимать все человеческие языки. Для создания каждого из них использовался мозг отдельного человека в качестве основы. При встрече с кем-то, кого этот человек хорошо знал, заводной слуга может проявлять знания, бывшие у своей основы, например, зная имя встреченного и кое-какую личную информацию, или задавая ему вопросы, которые этот человек часто у него спрашивал.

Одни заводные слуги не позволяют никому приблизиться к защищаемому месту или объекту. Но для других определён пароль, из-за которого они позволяют взаимодействовать с охраняемым объектом назвавшему пароль человеку. Такие заводные слуги будут требовать назвать пароль. До того, как напасть, заводные слуги всегда сначала просят вторгшихся уйти.

Добродетель: Верность

Порок: Одержимость

Ментальные Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Ремесло (Заводные механизмы) 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой (Захваты) 4, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 1, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Нет

Преимущества: Разрушитель, Захваты 2, Неутомимость 3

Здоровье: 9

Воля: 9

Целостность: нет

Размер: 5

Скорость: 10*

Защита: 4*

Инициатива: 5*

Броня: 2

*Заводные слуги немного медленнее людей

Примечания: У многих заводных слуг есть особые способности. Они могут включать в себя такие варианты, как:

- **Увеличенная Сила:** Сила 7, Скорость 13

- **Защитная окраска:** Если заводной слуга остаётся полностью неподвижным, наблюдатели получают штраф -2 на то, чтобы заметить его.

- **Увеличенная скорость:** Защита 6, Инициатива 10, Скорость 12

- **Когти:** 0Л урона руками

Далга: Создатели слуг
Невидимая цитадель, с. 92

Задание: Далга существует ради создания различных нечеловеческих слуг для Бога-Машины. Далга появляется в местах, в которых, как решает Бог-Машина, такие слуги были бы полезны. В настоящее время по всему миру используется больше десятка версий Далги. Они практически не способны двигаться, но их защищают специализированные слуги, созданные Далгой и контролируемые, словно марионетки.

Описание: Далга всегда появляется в виде яйца цвета слоновой кости и размером с грейпфрут. Вскоре из него вылупляется паук размером с кулак, который начинает быстро расти. Полностью выросший Далга может быть размером с автобус, но к этому времени он слишком огромен и раздут, чтобы он мог использовать ноги, поэтому его конечности усыхают и остаются недоразвитыми.

Методы: Далга должен питаться органикой и различными металлическими деталями, включая провода, пружины, шестерёнки, куски листов металла, гайки и болты. Далгу также должны обслуживать как минимум пять личных слуг. Далга создаёт первую группу этих слуг в течение первых двух дней после вылупления. Первые слуги обычно являются механическими гуманоидами 30 – 45 сантиметров в высоту. Далга быстро растёт и каждые несколько недель строит всё больших слуг, пожирая старых ради частей. Когда ему исполнится три месяца, он уже будет создавать слуг размером с взрослых людей. Без еды Далга может прожить лишь несколько дней; когда они вырастают достаточно, чтобы создавать взрослого размера слуг, они также теряют возможность двигаться. Если убить всех его слуг, Далга умрёт от голода.

Для создания относительно примитивных слуг Далге требуются головы или мозги недавно умерших животных в качестве основы для его заводных творений. Со смерти должно пройти не больше одного дня. Созданные таким образом слуги без всяких вопросов следуют чётким и относительно простым приказам. Для создания разумных слуг, способных выполнять сложные приказы, Далге требуются живые люди в качестве основы.

Далга может дать особые способности всем своим слугам, к примеру, наделить их нечеловеческой силой или способностью изменять цвет кожи, чтобы сливаться с окружением. Каждому слуге он может дать не больше двух особых способностей. Большинство людей, которых Далга использует для создания разумных слуг, умирает в мучениях, когда Далга сканирует их мозги и использует их для создания разумов заводных слуг. Если же Далга найдёт особенно интересный для него мозг, он удалит конечности и заменит их механическими конструкциями, превращая несчастного человека в нечто вроде жуткого киборга.

Далга – создания Бога-Машины, но они не ангелы. Они не возвращаются к Богу-Маши-не после выполнения задания, они просто умирают от голода (или же остаются в живых, и продолжают создавать слуг в каком-нибудь подземном убежище, что может стать интересной основой для Истории). Поэтому их черты отражают их материальную природу.

Далга отвратителен, он выглядит как огромный раздувшийся паук с деформированным человеческим лицом. Он опутывает мозги или тела, полученные от людей, паутиной, а потом использует свои похожие на инструменты жвала для сканирования и препарирования мозга. После этого он поглощает мозги и лепит своими передними лапами заводного слугу из металла и паутины, превращая её в странный материал, похожий на стекловолокно. Далге требуется примерно два часа, чтобы создать одного заводного слугу.

Сам Далга не способен разговаривать. Он общается через своих слуг, которые говорят все одновременно одинаковым, безэмоциональным голосом. Приложив усилия, они могут также говорить через ближайших людей, но они так поступают, если слуг нет рядом.

Далга прекрасно подходит для того, чтобы ввести разумную дозу телесного хоррора в вашу **Хронику Бога-Машины** и для создания материальных угроз для столкновения с персонажами. Ангелы, в конце концов, могут просто перейти в бестелесную форму и сбежать от неравной борьбы. Слуги Далги будут сражаться до самого конца. Если персонажи обратят внимание, они смогут даже заметить небольших слуг, подбирающих части, чтобы вернуть их своей гигантской «матери».

Добродетель: Любовь

Порок: Голод

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 6, Ловкость 5*, Выносливость 6

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 2, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Ремесло (Слуги) 5, Медицина 3, Оккультизм 4

Физические Навыки: Рукопашный бой 5

Социальные Навыки: Экспрессия 2, Запугивание 4, Убеждение 1

*Далга в основном не способен перемещаться, но его Ловкость применяется для тонкого манипулирования объектами

Преимущества: Неутомимость 3

Здоровье: 24

Воля: 9

Целостность: 5 (Далга – живое и разумное существо, и он может страдать от точек перелома, если увидит разрушение своих слуг)

Размер: 18 (выросший)

Скорость: 1 (Полностью выросший Далга движется очень, очень медленно)

Защита: 0

Инициатива: 10

Броня: 5

Эмилио Рубио

Веллингтонская школа для одаренных детей, с. 77

Задание: Задание Эмилио – выяснить, что мешает Богу-Машине увидеть или повлиять на происходящее в Веллингтонской школе. Но из-за того, что странный эффект, блокирующий Бога-Машину, ослабляет и его, в добыче информации он полагается на персонажей.

Описание: Эмилио принял форму латиноамериканца примерно 25 лет. У Эмилио тёмные волосы, приятная улыбка, идеально белые зубы и он слабо пахнет табаком (но никто при этом не видел его курящим). Он водит серебристый фургон с логотипом «EduTech» на боку и говорит с лёгким мексиканским акцентом, хотя на самом деле он не говорит по-испански, что персонажи могут использовать для его разоблачения как ангела. Если кто-нибудь обратится к нему на испанском, глаза Эмилио превратятся в густой серый дым.

Методы: Вначале Эмилио производит свои еженедельные поставки и заводит дружбу с персонажами, надеясь, что они смогут выяснить, что есть такого особенного в Веллингтоне, и рассказать ему. Но это вряд ли случается (даже если они это выяснят, для них нет особой причины делиться информацией с Эмилио), поэтому Эмилио меняет свою тактику. Он вселяется в тела приезжающих родителей или других взрослых не из школы и устраивает хаос. Он начинает с использования своих Нумина для подделки призрачной активности, но если он не сможет быстро выяснить, что здесь происходит, он поднимет планку, убив кого-нибудь (ученика или преподавателя – для него это не важно). Вероятно, его план состоит в том, чтобы привлечь достаточно внимания к сверхъестественным сторонам этого места, чтобы кто-нибудь выяснил, что здесь происходит, но на самом деле, Эмилио на территории школы становится настолько растерян, что действует не совсем разумно.

Добродетель: Пунктуальность

Порок: Жизнерадостность

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 3, Грация 5, Соппротивление 4

Влияние: Разговор 1, Автофургон 1

Корпус: 9

Воля: 9

Размер: 5

Скорость: 13 (фактор вида 5)

Защита: 3

Инициатива: 9

Броня: Нет

Нумина: Удар (ударная волна задымлённым воздухом), Сведение с ума, Аура эмоций, Галлюцинации, Телекинез

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Одержимость, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 20

Запрет: Если кто-либо заговорит с ним на испанском, Эмилио отскакивает и его глаза превращаются так, как это было описано выше

Погибель: Всё, что он переедет на своём фургоне

Горе

Ключ, с. 80

Задание: Горе – посланник. Он доставляет приказы Уэсли Коуту, так называемому Ключу, и сообщает ему, кого надо убить. Коут может скользить сквозь время и пространство, и не связан Инфраструктурой, в отличие от ангела. Инфраструктура, позволяющая появляться Горю – это сам Коут, что значит, что если Коут умрёт, то Горе не вернётся на Землю.

Описание: Горе выглядит как худой парень лет восемнадцати, одетый в чёрные джинсы, чёрную толстовку с капюшоном и носящий ярко-голубые кроссовки. Его ярко-зелёные глаза постоянно мокрые от слёз. Горе не разговаривает с Коутом, но если другой персонаж осторожно и ненавязчиво обратится к нему, он может поддержать разговор.

Методы: Горе обычно выходит из зеркал или из-за угла, кивком привлекает внимание Коута и передаёт ему листок бумаги с именем, адресом и некоторыми деталями. Затем он тихо уходит прочь, растворяясь в тенях. Горе не будет сражаться и развоплотится, если на него нападут.

Добродетель: Печаль

Порок: Молчаливость

Ранг: 1

Атрибуты: Могущество 2, Грация 3, Соппротивление 2

Влияние: Горе 1

Корпус: 7

Воля: 5

Размер: 5

Скорость: 10 (фактор вида 5)

Защита: 3

Инициатива: 5

Броня: Нет

Нумина: Маска смертного

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 10

Запрет: Горе не может использовать свои Нумина на улыбающихся людях

Погибель: Прах

Джен

Сделать снова, с. 71

Задание: Задача Джен – наблюдать за 24-часовой закуской, в которой располагается устройство для путешествия в прошлое, и следить за тем, чтобы его никто не разрушил. Она не собирается мешать его использованию, только его повреждению. Кроме этого, она здесь

ещё и для предотвращения использования комнаты для изменения истории в слишком крупных масштабах. Поскольку люди могут возвращаться во времени только в место одного из их величайших сожалений и только на несколько часов, подобное нечасто происходит. Но если отец ребёнка, убитого во время стрельбы в школе, попытается воспользоваться комнатой для предотвращения этого случая, Джен должна будет остановить его, так как стрельба была широко освещена в прессе и очень быстро стала частью культуры. Если он намеревается только не пускать своего ребёнка в школу, то тогда Джен, скорее всего, не будет вмешиваться.

Описание: Джен выглядит как девушка лет 20, с белокурыми волосами, завязанными в хвост, разнообразной коллекцией футболок с популярными 15 лет назад группами и татуировками на каждом запястье. Если спросить её о них, она ответит, что эти татуировки – имена родителей, но на самом деле это оккультные символы, укрепляющие её личность.

Методы: Джен исполняет в основном пассивную роль. Она знает закусочную как свои пять пальцев и знает имена всех постоянных посетителей. Она ведёт себя дружелюбно, но держится отстраненно (и она никогда не примет от клиента приглашение на свидание). Её очень интересует музыка и человеческое горе; поскольку она, по большей части, не ответственна за свои собственные решения, она не понимает, как можно сожалеть о своих поступках.

Добродетель: Эффективность

Порок: Болтливость

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 3, Грация 5, Соппротивление 5

Влияние: Закусочная 2

Корпус: 10

Воля: 10

Размер: 5

Скорость: 13 (фактор вида 5)

Защита: 3

Инициатива: 10

Броня: Нет

Нумина: Безобидность, Маска смертного, Восторг

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 15

Запрет: Джен не может ответить отказом на просьбу принести чашку кофе. Даже во время сражения, если кто-нибудь попросит её (вежливо), она должна будет принести её.

Калка

Вылупление, с. 99

Задание: Калка, наверное, самый необычный из ангелов Бога-Машины. Он находится вне времени и создан в качестве предохранителя на случай, если Бог-Машина будет не в состоянии посылать ангелов выполнять его волю. В Истории под названием Вылупление именно это и произошло; Калка «активировался» и отправился на помощь персонажам.

Описание: Калка появляется как неясная человекоподобная фигура из бело-синего света, который начинает медленно тускнеть, принимая форму семидесятилетнего мужчины. У Калки решительная походка и тихий, но при этом властный, голос.

Методы: После своего появления Калка может оставаться на Земле только 71 минуту. В течение этого времени он готов ответить персонажам на любой вопрос, на который способен. Много ли Калка знает о проблеме со Статуей и многим ли он может помочь – зависит от Рассказчика. Если персонажам нужна помощь, Калка может дать им очень точные указания. Если же они в ней не нуждаются, то, возможно, он просто даст им советы, или попытается

дать им точные инструкции, но время исказит его слова (что означает, что персонажи услышат только где-то треть слов).

Калка – двигатель сюжета, а не антагонист. На самом деле, не ожидалось, что он когда-нибудь понадобится, так что Калка иногда «подглядывает» за человечеством. Это значит, что если вы используете путь хроники, не включающий Вылупление, то Калка может порой появляться в зеркалах или за углами, просто интересуясь тем, что эти люди из себя представляют.

Добродетель: Терпение

Порок: Любопытство

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 5, Грация 6, Соппротивление 4

Влияние: Время 1, Терпение 1

Корпус: 9

Воля: 10

Размер: 5

Скорость: 16 (фактор вида 5)

Защита: 5

Инициатива: 10

Броня: Нет

Нумина: Чувство судьбы, Галлюцинации, Безобидность, Провидческий транс, Знак

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 15

Запрет: Калка может оставаться Материализованным или в Сумраке только 71 минуту. Затем он должен Развоплотиться и ждать 24 часа, прежде чем появиться снова (это ограничение не позволяет ему войти во временной поток дважды в одной и той же точке).

Погибель: Звук электронного будильника

Зеркальный гриф

Разбудить мертвеца, с. 86

Задание: Некоторые люди умирают слишком рано. Они умирают из-за ужасных несчастных случаев или от рук убийцы, и все говорят, что они умерли раньше срока или что они были слишком молоды, чтобы умирать. Бог-Машина полностью с этим согласен; поскольку время крайне важно, он отправил Зеркального грифа, чтобы найти человека, умершего раньше своего времени. Зеркального грифа нельзя назвать незаметным, но зато он может быстро осматривать огромные площади.

Описание: Зеркальный гриф – огромная птица-падальщик с размахом крыльев большим, чем многие внедорожники. Его перья сделаны из темноватого зеркального стекла, а когти – из очень, хоть и не опасно, горячего металла. Его глаза серебряные и в них отражается свет, но у него прекрасное зрение.

Методы: Зеркальный гриф ищет Люсьена Макджека (с. 119), но теперь Люсьен стал другим существом. Собственно, гриф знает только, что он ищет человека, погибшего и затем воскресшего, так что он летает над районом смерти Люсьена, подхватывает ожившие трупы, изучает их и затем выпускает. Его задание – найти Макджека как можно быстрее, так что ходячие мертвецы его не особо заботят.

Гриф держится в стороне и действует, подобно животному; он по-птичьи качает головой и не гнушается «пиршествовать» на свежих трупах. Конечно, для того ангела, которым он является, любимая «свежатинка» – недавно сбитые машиной. Он способен разговаривать и довольно разумен, хотя говорить он будет только с тем человеком, который, по его мнению, может помочь в его задании. Он может сражаться, но он скорее всего улетит прочь, если на него напасть.

Добродетель: Педантичность

Порок: Голод

Ранг: 3

Атрибуты: Могущество 6, Грация 4, Сопротивление 5

Влияние: Смерть 3

Корпус: 11

Воля: 11

Размер: 6

Скорость: 20 (фактор вида 10)

Защита: 6

Инициатива: 9

Броня: Нет

Нумина: Удар (перья), Кража Эссенции, Регенерация, Поиск, Скорость

Манифестации: Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 20

Запрет: Если Зеркальный гриф увидит или услышит автокатастрофу, он должен будет её обследовать.

Погибель: Сбитые автомобилем (только животные).

Мистер Нос

Законопроект 279, с. 96

Задание: Человек не жесток по своей природе. Хотя многие люди бывают территориальными или ревнивыми, насилие ради насилия для них неестественно. Носу необходимо это изменить – он обязан организовать массовые убийства, и для этого он решил использовать гомотобию.

Описание: Мистер Нос низкий, с угрюмым и желтоватым лицом. У него большой и острый нос, а его глаза посажены немного слишком глубоко. При разговоре он стоит слишком близко к собеседнику, и в его дыхании всегда чувствуется запах лука.

Методы: Нос присоединился к президенту консервативной страны и наполнил его разум и саму страну злобой, ненавистью и фанатизмом. В распоряжении Носа немного сырой сверхъестественной силы, но у него есть влияние на президента и защита его личной службы безопасности. Он почти завершил свою работу.

Носа не заботит, что делают люди. Он признаёт только два состояния человечества: живое и мёртвое. Его задание – принудить одних людей сделать мёртвыми других. Это действительно задание проще некуда. Несмотря на то, что он кажется приторным, верным президенту и человеком (пусть даже и неприятным человеком), он просто делает свою работу.

Добродетель: Безобидность

Порок: Нецелесообразность

Ранг: 4

Атрибуты: Могущество 4, Грация 12, Сопротивление 5

Влияние: Власть 1, Убийство 3

Корпус: 10

Воля: 17

Размер: 5

Скорость: 21 (фактор вида 5)

Защита: 4

Инициатива: 17

Броня: Нет

Нумина: Агрессивный мем, Восторг, Аура эмоций, Вытягивание, Галлюцинации,

Экстаз

Манифестации: Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 25

Запрет: Нос виден на фотографиях независимо от своей текущей манифестации.

Погибель: Латекс.

Офицер Стрейт

Площади города, с. 75

Задание: Офицер Стрейт был создан для поддержки перепланировки и исправления города в истории Площади города. Его основная задача было держать людей подальше от улиц по ночам, чтобы они не заметили перемещения зданий – пока не оказались вовлечены персонажи. Когда они начинают заниматься проблемой перемещения домов и (что ещё хуже) находят рельсы под городом, Стрейт появляется, чтобы предостеречь их держаться подальше от всего этого.

Описание: Офицер Стрейт выглядит как чернокожий мужчина лет тридцати. Он носит полицейскую форму, соответствующую данному городу, но на его бушлате есть нашивка со сложным геометрическим символом, который не узнают другие полицейские (или даже не замечают его, пока на него не укажут). Этот символ – мистическая эмблема, помогающая закрепить Стрейта в роли копа.

Методы: Стрейт приятный малый, и он с энтузиазмом и апломбом выполняет свою работу в качестве копа. Но он не человек. Он ангел, и это значит, что задание прежде всего. Его первоочередная задача – держать людей подальше от рельс и не позволять им заметить перемещение зданий по ночам; если эти приказы конфликтуют со «служить и защищать», то они побеждают...по крайней мере, сначала.

Стрейт предпочитает избегать насилия, но он готов арестовывать людей и позволить судьям позаботиться о его проблемах. Он также готов стрелять при необходимости, и он покорно заполнит все необходимые документы впоследствии.

Добродетель: Справедливость

Порок: Методичность

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 6, Грация 5, Соппротивление 5

Влияние: Улицы 2

Корпус: 10

Воля: 10

Размер: 5

Скорость: 15 (фактор вида 5)

Защита: 5

Инициатива: 10

Броня: 1/2 (бронежилет)

Нумина: Левовращающий гаечный ключ, Поиск, Скорость

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 20

Запрет: Стрейт должен следовать правилам полицейского делопроизводства всё время, пока придерживается этой личности.

Погибель: Пончики (они представляют комичное, нелепое восприятие полиции и в таком качестве могут повредить его Инфраструктуре).

Полицейские

Город побратим, с. 73

Задание: Полицейские – это ангелы, запертые внутри самого города в обеих версиях Сиэтла. Их задача: хранить города разделёнными и уничтожать любого, кто сможет пересечь границу между ними. Из-за того, что города сливаются, эта задача может стать невыполнимой, но у полицейских немного свободы воли или действий. Они продолжают следовать своим приказам, пока города полностью не объединятся или разъединятся.

Описание: Полицейские – часть города. Они возникают из кованых оград, рисунков мелом, граффити и рекламных щитов. Поэтому они могут выглядеть почти как угодно. Эти ангелы не являются на самом деле оживлёнными статуями или рисунками, они просто одалживают их облик на время. В своём естественном облике Полицейские – лишённые каких-либо черт гуманоиды с отталкивающей серо-зелёной кожей.

Методы: Полицейские не действуют незаметно. Они преследуют нарушителей и избивают их до смерти кусками тротуара, выбрасывают их под колёса машин, скидывают с домов и различными другими способами используют сам город для убийства. Они не говорят и не реагируют на объяснения. Если их добыча сбегает (смотрите правила по Пешему преследованию на с. 65 **World of Darkness Rulebook**), они сливаются с городом и ждут.

Добродетель: Исполнительность

Порок: Жестокость

Ранг: 1

Атрибуты: Могущество 4, Грация 4, Соппротивление 3

Влияние: Сиэтл 1

Корпус: 8

Воля: 7

Размер: 5

Скорость: 13 (фактор вида 5)

Защита: 4

Инициатива: 7

Броня: 1

Нумина: Удар, Кража Эссенции, Поджигатель

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 10

Запрет: Любой человек с жетоном полиции Сиэтла (или Старого Сиэтла, смотря где происходит столкновение) может приказывать полицейским отступить.

Погибель: Номерные знаки другого штата.

Раша

Городское странствие, с. 108

Задание: Раша отвечает за предотвращение угроз планам Бога-Машины. Он доставляет предостережения людям, которые в силах действовать в соответствии с ними. Он обычно доставляет их обычным людям, способным предотвратить угрозу, которые при этом зачастую понятия не имеют, что помогают защитить один из планов Бога-Машины. Кроме этого, он способен действовать и более прямо (как он и поступает в Истории Городское странствие). Раша необычен в том, что Бог-Машина относительно часто призывает его на службу.

Описание: Раша обычно появляется как человек неприметного вида, с подходящими обстоятельствам возрастом, внешностью и манерами. При крайних обстоятельствах Раша может отбросить незаметность и на время предстать в виде явно нечеловеческого существа. В этом облике Раша – человеческая фигура с огромными крыльями из жидкой ртути. Раша не может разговаривать в этом облике, но он может создавать изображения на своих крыльях.

Методы: Раша пытается выполнять своё задание, используя еле заметные способы, например, роняет ручку, чтобы привлечь внимание охранника к вламывающемуся в здание

грабителю. Основное ограничение Раши в том, что он может появляться только прямо над или под линиями электропередач, несущими энергию в дома.

Ангел молчалив и всегда хладнокровен. Он обычно говорит только когда предостерегает. Он способен к обычному разговору, но разговор с ним будет казаться немного странным, потому что похоже на то, что он обычно готов ответить на вопрос прямо перед тем, как его зададут, и он старается формулировать все ответы как можно короче.

Добродетель: Надёжность

Порок: Молчаливость

Ранг: 5

Атрибуты: Могущество 10, Грация 15, Соппротивление 13

Влияние: Время 1, Электричество 3, Предупреждения 1

Корпус: 18

Воля: 28

Размер: 5

Скорость: 30 (фактор вида 10)

Защита: 10

Инициатива: 28

Броня: Нет

Нумина: Агрессивный мем, Восторг, Удар (раздробленное стекло), Аура эмоций, Чувство судьбы, Внушение задания, Безобидность, Маска смертного, Указатель, Знак

Манифестации: Развоплощение, Материализация, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 50

Запрет: Раша может Манифестироваться только в полутора метрах от линий электропередач или другого мощного источника электричества.

Погибель: Звук с частотой около 20 КГц и громкостью как минимум 85 децибел.

Серотонин

Алая чума, с. 97

Задание: Серотонин назван в честь обнаруженного в животных гормона, который регулирует настроение, аппетит и сон. Серотонин ответственен за начало чумы, которая покончит с человечеством, и для этого у него есть широкие возможности. Его задание будет выполнено только тогда, когда человечество будет не в состоянии поддерживать своё существование.

Описание: Естественная форма Серотонина – искажение воздуха размером примерно с человека, почти невидимое, бесшумное и лишённое запаха. Когда Серотонин вселяется в человека, то радужная оболочка глаз этого человека обесцвечивается, что приводит к неестественно светлым глазам. Персонажи, вероятно, встретят его вселившимся в учёного.

Методы: Серотонин отправлен в наш мир в самый разгар создания и использования лекарств. Учёные, работающие на огромные фармацевтические компании, часто создают экспериментальные лекарства и тестируют их на крысах. Эти лекарства – обычно неизвестный факто в остальном контролируемых ситуациях. Создание таких лекарств, особенно, когда оно случайно или производится с непроверенными химикалиями, создаёт Инфраструктуру, позволяющую Серотонину войти в наш мир.

У Серотонина нет определённой человеческой формы – ему необходимо быть подвижным, что означает, что его нельзя запереть в одном теле. Чаще всего он вселяется в тех, кто уже долгие годы работает на фармацевтическую компанию, и у кого уже есть какой-никакой статус. Болезнь уже наготове, её осталось только распространить.

Создание потребности в лекарстве требует изобретательности. Серотонин работает над тем, чтобы, подобно тому, как витамин D добавляют в молоко, а йод в поваренную соль, чтобы предотвратить хорошо известные болезни, вызванные их недостатком, его лекарство добавляли в широко используемые продукты питания из-за надуманных требований. Детали доставки этого лекарства ложатся на плечи Рассказчика; в Истории предполагается, что бо-

лезнь уже в разгаре, так что метод доставки важен лишь тем, что может дать какое-то представление о том, почему она произошла.

У Серотонина простой и беспристрастный образ мышления. Он составляет план и старательно придерживается его; его самой большой слабостью является неспособность быстро адаптироваться к изменениям. Он выбирает человека для захвата и использует привилегии и положение этого тела для того, чтобы разделаться с большей частью дел.

Успех его задания зависит от способности Серотонина придерживаться имитируемой личности. Раскрытие Серотонина – самый быстрый способ помешать его работе. Это также и самый быстрый способ сделать его своим врагом. В основном он будет игнорировать всех, кто не нужен ему для выполнения задания. Если он осознает, что люди знают о его сверхъестественной природе или что он самозванец, он попытается их устранить. Серотони не так умен, как те люди, за которых он себя выдаёт, и для соответствия ему приходится полагаться на их влияние на умы других. Если всё сделать правильно, его можно обманом заставить раскрыть себя.

Добродетель: Педантичность

Порок: Молчаливость

Ранг: 4

Атрибуты: Могущество 8, Грация 11, Соппротивление 10

Влияние: Лекарства 2, Болезни 2

Корпус: 15

Воля: 21

Размер: 5

Скорость: 29 (фактор вида 10)

Защита: 8

Инициатива: 21

Броня: Нет

Нумина: Агрессивный мем, Сведение с ума, Чувство судьбы, Смена носителя, Внушение задания, Безобидность, Экстаз

Манифестации: Развоплощение, Одержимость, Связь, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 25

Запрет: Серотони не может использовать свои Нумина против тех, кто уже заражён созданной им болезнью.

Погибель: Инъекция 5 см³ ондансетрона, вещества, снижающего эффективность серотонина.

Погибель: Слезы.

Сортировщик

Ну кому нужна война, с. 105

Задание: Сортировщик появляется в Ну кому нужна война после первого перемещения персонажей во времени. Его задание – просто решить, стоит ли исправление этой проблемы траты времени и энергии Богом-Машиной. Если нет, то персонажи продолжают перемещаться от битвы к битве, пока не смогут сами найти выход. Входя в Историю, Сортировщик склоняется к тому, чтобы персонажи сами искали дорогу домой. Обдумав число битв и тот факт, что персонажи не могут умереть совсем, Сортировщик вначале решает просто оставить поблизости Слепых змей, чтобы удостовериться, что персонажи не изменят ничего важного в истории.

Описание: Сортировщик не Материализуется, но он может стать видимым, если персонажи захотят поговорить с ним. Он принимает облик гигантского льва, размером почти с

танк, с металлическими когтями и низким грохочущим голосом. Его мех похож на длинные стальные иглы, а его зубы представляют собой огромные орудийные снаряды.

Методы: Сортировщик, как намекает его имя, был создан для того, чтобы принимать эффективные решения. Он не враждебен и не жесток, но в нём нет и добродушия или хотя бы частицы человечности. Он терпеливо выслушает всё, что ему скажут персонажи, но не расскажет им ни о Боге-Машине, ни о каких-либо сокровенных фактах об их положении. Но если они спросят, он расскажет им о Флаге Элама, и согласится позволить им использовать его для возвращения домой, при условии, что они не изменят ни одно событие истории. Если персонажи попытаются изменить исход битвы или убить важную историческую фигуру (Гитлера, Роберта Ли, Паттона и так далее), он отправит Слепых змей остановить их.

Примечание: Сортировщик – ангел огромного могущества, и потому у него нет характеристик. У него есть Добродетель и Порок, служащие ориентиром в его изображении, и у него есть запрет и погибель, как и у всех эфемерных существ. Если персонажи хотят убедить его отправить их домой, им нужно использовать правила по Социальному Маневрированию (с. 188) и набрать шесть Дверей.

Добродетель: Эффективность

Порок: Львиность

Ранг: 6

Запрет: Сортировщик не может глядеть на страдания. Если кто-либо испытывает физические страдания, Сортировщик должен покинуть это место, помочь страдающему или послать Слепую змею убить его. Сортировщик, естественно, всегда делает наиболее эффективный выбор.

Погибель: Мех чёрного льва.

Ваши собственные ангелы

Ангелы ниже не были созданы для Историй из Второй Главы, что означает, что их задания чуть более общие. Можете настраивать любые их детали, которые вам понадобятся, чтобы ввести их в свою хронику. В конце концов, Бог-Машина делает то же самое, перед тем как послать ангелов.

Свечник

Люди горят ярче всего

Задание: Человеческий жир горит долго, выделяя много тепла и энергии. Иногда эта энергия становится нужна Богу-Машине. Работа Свечника состоит в её высвобождении тогда, когда Бог-Машина нуждается в ней больше всего. У него есть три дня, чтобы найти идеальный человеческий экземпляр и вытопить из его жира сало, чтобы сжечь его для Бога-Машины.

Методы: Бог-Машина отправляет Свечника в наш мир накануне событий, требующих дополнительной энергии. Обычно он является активизатором для создания требуемой Инфраструктуры или частью Инфраструктуры для призыва более значительных и сложных ангелов в определённое место в мире. Для того, чтобы отправить Свечника на Землю, Бог-Машина использует масляные фонари и глицериновые свечи.

Свечник очень серьёзно относится к своему заданию. И жертва и обстоятельства горения одинаково важны для его специфичного задания. Поиск подходящего человека – это дело нахождения требуемых Богу-Машине качеств. Ему может потребоваться человек с определённым эмоциональным профилем, например, кто-то подавленный недавней потерей любимого, или ему может быть нужен человек с определённым телосложением, например, молодой и полный. Иногда Богу-Машине нужна только сама энергия огня, и человек сжигается при самом удобном моменте ради этой энергии. Иногда, огонь должен утратить других, и Свечнику придётся постараться, чтобы возгорание и горение произошли в местах большого скоп-

ления людей. В любом случае, Свечнику не хотелось бы упустить самый подходящий момент для начала его человеческого огненного шоу. Обычно, жертва начинает постепенно разгораться и затем вспыхивает пламенем. Это пламя не убивает сразу же человека, и жертва может ещё несколько минут вопить от боли.

Чтобы задание было выполнено должным образом, человек должен гореть несколько часов. Если кто-либо попытается потушить огонь, Свечник должен проследить за тем, чтобы огонь не просто остался, а перекинулся и распространился дальше.

У Свечника нет материальной формы, но его присутствие можно заметить по повышению температуры воздуха и запаху дыма. Рядом с ним огонь горит ярче и горячее, а пламя свечей усиливается и мерцает. Из-за того, что Свечнику приходится тратить столько времени на поиск подходящего для сжигания человека, обычно он поджигает уже почти в самом конце выделенных ему трёх дней. Сильный холод и огнегасящие вещества заставят Свечника отступить. А использование специально разработанных противопожарных приспособлений, вроде содержащихся в огнетушителях химических соединений, или лишение доступа воздуха к пламени, например, с помощью противопожарных одеял, может достаточно надолго задержать его, чтобы не позволить ему выполнить задание.

Добродетель: Целеустремлённость

Порок: Терпеливость

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 3, Грация 3, Соппротивление 4

Влияние: Огонь 2

Корпус: 8

Воля: 7

Размер: 4

Скорость: 15 (фактор вида 10)

Защита: 3

Инициатива: 6

Броня: Нет

Нумина: Вытягивание, Поджигатель, Телекинез

Манифестации: Сумеречная форма, Оковы, Связь

Максимум Эссенции: 15

Запрет: Свечник не может использовать свои Нумина при температурах ниже 0°C (точка замерзания).

Погибель: Керамика.

Женщина в красном

Прислужница страсти

Задание: Женщине в красном полагается позаботиться о том, чтобы двое встретились и влюбились друг в друга. Хотя это звучит довольно безобидно, эти возлюбленные – обычно люди, уже живущие полноценной жизнью с супругом, а иногда и с детьми.

У Женщины в красном есть две недели на то, чтобы познакомить жертв, влюбить их и убедить оставить свои прежние жизни ради друг друга. Она считает, что проще всего это сделать, когда эти прежние узы полностью отрезаны. Семья, родственники и друзья – все они не имеют значения, и потому они становятся законной добычей, как только в поле зрения Женщины в красном попадают её возлюбленные.

Описание: Женщина в красном всегда прекрасна, всегда соблазнительна, и она всегда одета в красное. Помимо этого, она может разыгрывать молодую кокетку, бездомного подростка, мать троих детей с извращёнными склонностями или по-прежнему страстную пожилую женщину – детали значения не имеют, главное, конечно, чтобы она смогла свести свои цели вместе.

Методы: Неверность и обман – вот проводники, которые использует Бог-Машина для отправки Женщины в красном на Землю. Её самая главная трудность – найти тех двоих, которых полагается связать друг с другом. У неё нет ничего кроме их имён и местоположений. Большинство людей можно легко найти в телефонных книгах, а с публичных компьютеров легкодоступны социальные сети. Как только она найдёт тех двоих, она должна будет устроить их встречу, что обычно несложно. Она задерживает очередь в магазине, в котором иначе они бы не увидели друг друга. Она может даже вызвать автомобильную аварию, призывая их к взаимодействию. Для неё самый простой способ – заставить их якобы случайно врезаться друг в друга. Последняя её задача – проследить за тем, чтобы они решили быть друг с другом, несмотря на уже имеющиеся отношения. В этой части Женщина в красном принимает самое активное участие. Её любимый метод – соблазнить супруга одного из влюблённых, заставив другую половинку обратиться за утешением к своему новому другу. Также она может ввести старую любовь или кого-то более привлекательного для супругов её возлюбленных, чтобы переманить их от её парочки.

Женщина в красном абсолютно в себе уверена. Она надменна, самонадеянна и лишена сочувствия. Если её спросить, она прямо признается, что является сверхъестественным существом. Она готова убить или искалечить любого, кто встанет на её пути. Она не любит задержек, и она постарается укоротить разговор или просто уйти, если он не связан напрямую с выполнением её задания.

Но эта самонадеянность – её слабое место. Она настолько уверена в своих способностях, что для неё непредставима неудача. К несчастью для неё, она не всезнающа и тоже может совершать ошибки. Её интриги могут с лёгкостью провалиться, особенно, если её цели выяснят, что их ситуация вызвана или обладает сильной связью с их партнёром. Если один из двух влюблённых останется со своим супругом, то задание Женщины в красном будет провалено. Кроме того, несмотря на её сверхъестественную природу, она заперта в смертной оболочке. Поэтому её можно изгнать, убив тело, в котором она обитает.

Добродетель: Внимательность

Порок: Жестокость

Ранг: 2

Атрибуты: Могущество 3, Грация 4, Соппротивление 3

Влияние: Страсть 2

Корпус: 8

Воля: 6

Размер: 5

Скорость: 12 (фактор вида 5)

Защита: 4

Инициатива: 6

Броня: Нет

Нумина: Аура эмоций, Галлюцинации, Маска смертного

Манифестации: Одержимость, Сумеречная форма

Максимум Эссенции: 15

Запрет: Женщине в красном приходится убегать, если она встречает кого-либо, испытывающего истинную любовь.

Погибель: Розы.

1 июля 2012

Дорогой Саймон,

Мне понятны твои сомнения, но ты должен осознать, что любые политические возражения, которые у тебя могут быть, именно, что всего лишь политические. Машина поимела нас всех. Теперь я это знаю.

Большая часть моей жизни прошла, прежде чем я нашёл чудесную книгу де Селби, его золотую книгу – да, он попал этим названием в самую точку – с неясной идеей о том, что мир подчинён деспотической системе иногда противоречащих друг другу механических правил, что мы выдумки, аватары воли своенравных высших сил, подчиняющих наши действия своим капризам, как будто мы имитации человеческих существ, или персонажи в романе, или фигуры в игре, или что-то среднее. Саймон, когда де Селби пишет о Боге-Машине, он выходит далеко за рамки метафоры к настоящим механизмам творения. И я знаю, что Оно хотело, чтобы я нашёл Его.

Я Его видел.

Я Его видел.

Его не так уж сложно найти.

Когда знаешь, где искать, то будешь находить его признаки повсюду. К примеру, дом-башня напротив меня. Год назад можно было увидеть десятки людей входящими и выходящими из него каждое утро. На дверях в вестибюль стояли работающие электронные замки. Но теперь здание более-менее заброшено. Никто не входит и не выходит.

Я неделю глядел на здание, и думал, что что-то с ним не так, но каждый раз от меня ускользало, что же именно. Когда я понял, это было словно вспышка: на нём не было британского флага.

Мы в Лондоне. В год юбилея. Готовом к Олимпиаде 2012, вне зависимости от того, станет ли она для нас катастрофой или нет, и ни на одном окне во всём этом доме не было английского флага. Ни полотен, ни красно-бело-синих выпелов. Ни одиноких маленьких флажков, высунутых из заброшенных окон. Ничего. В городе, где сейчас на каждой улице были видны знаки праздничного патриотизма, я не видел на нём ни единого его признака.

Я потратил целый день, наблюдая за зданием, а потом ещё один, и я не заметил в нём ни одной души. Стеклянные двери теперь были постоянно открыты, и вчера я подумал: а почему бы не войти внутрь? Так что я вошёл, прямо через грязные стеклянные двери, которые ещё несколько недель назад были новыми и блестящими, через армированную внутреннюю дверь, в вестибюль с пахнущим плесенью ковром.

Обычно такие места пахнут мочой. Это же пахло чем-то другим, чем-то, что, как я чувствовал, я должен был узнать, но я не узнавал. Как будто этот запах витал где-то в углах моего восприятия.

У восприятия вообще есть углы? У моего, похоже, да. Я так понимаю, грани у него есть.

Мне казалось, что я уже бывал здесь раньше, но я отмахнулся от этого ощущения. Я сказал себе, что все дома-башни почти одинаковы. Конечно. Вот в чём дело.

Лифт не пришёл, когда я вызвал его.

Я решил подняться по лестнице. Мне подумал, что что-то здесь было неправильно. Не было ни запаха мочи, ни граффити на лестничных пролётах, ни разлитого пива, не валялись обёртки от конфет, пустые жестяные банки и окурки. Не было голубинового дерьма. И это многоэтажка в центре города с открытыми дверями и разбитыми окнами. Отсутствие всех этих вещей не то что странно, а даже пугает.

Здесь была грязь, но грязь, возникшая от заброшенности. Толстый слой пыли. Странные пятна на стенах, как будто из внутренних стен извергалась грязная вода, которая потом высохла. Он никогда ими не пользовался. Я часто бывал там и смотрел на разлагающиеся инструменты и электродетали, на ржавые болты в коробках и представлял, что они были живыми существами.

Вот что это был за запах. Запах ржавого металла. Словно принадлежащий старому механизму. Я задумался над тем, куда бы мне заглянуть. Я решил, что начну с верхней части и буду постепенно спускаться вниз.

На лестнице было тихо; слышно было только жужжание и пощёлкивание испорченных люминесцентных ламп – этот ритм одурманивал меня, породив в моих висках ноющую боль. Я чувствовал себя так, словно я был единственным человеком во всём мире, как это бывает с тобой или со мной в абсолютно одиноких местах. Я посмотрел на телефон, чтобы успокоить себя. Его экран был пуст и я никак не мог заставить его включиться. Он стал неработающей глыбой из пластмассы и стекла.

Я осторожно положил его в карман и прекратил подниматься по лестнице. Теперь я мог слышать и другие шумы, раздававшиеся из-за двери, ведущей, если верить знаку, в коридор девятого этажа, и шум был похож на звук тормозящего где-то далеко грузовика. Не знаю, был ли его источник снаружи, или где-то в коридоре. Я остановился. Подо мной раздался лязг, а потом ещё один. Я вздрогнул и посмотрел вниз по лестнице. Одна за другой, этаж за этажом гасли лампы, погружая лестницу в темноту. Четвёртый этаж, пятый, шестой, седьмой, восьмой. Затем это остановилось, и лязганье зазвучало уже надо мной, и все лампы выше погасли одна за другой, пока свет не остался только на той лестничной площадке, где стоял я. Я прошёл в коридор. Сзади меня погас свет.

Коридор девятого этажа также пах ржавчиной, как и лестница, но кроме этого, были и другие запахи – затхлый запах пота, экскрементов и разложившихся человеческих выделений.

Пока что я не был напуган.

Люминесцентные лампы здесь мерцали с той же частотой, как и лампы на лестнице. Мне показалось правильным позволить этому мерцанию думать за меня. Я шагал в такт с ним. Я дышал в такт с ним. Оно тащило меня по коридору, я двигался рывками, словно марионетка на ниточках. Это казалось правильным. Механический звук стал громче. Я больше не слышал своих мыслей, так что я и не думал.

Я проходил через открытые двери, находя за ними покрытую пылью мебель, нетронутую электронную аппаратуру, запylённые плоские телевизоры, столы из IKEA и вазу с иссохшими мёртвыми цветами. Паутины нигде не было, только бурая едкая пыль. Я

подошёл к 913 квартире; её дверь была приоткрыта, и из-за неё лился неровный алый свет. Машинный шум здесь был очень силен, в моей голове отдавались звуки гидравлических тормозов, кассовых аппаратов и пневмодрелей.

Я медленно открыл дверь, и её петли протестующе заскрипели. Раздался щелчок, и дверь остановилась, отвалившись, похоже, при крохотном повороте на мельчайший угол, как будто одна из её петель наполовину отошла из рамы.

Неожиданно я оказался посреди толпы людей. Молчащих, безмолвных, но всё же людей, чьи силуэты были видны в неровном свете, который, как и звук, шёл из-под полузакрытой двери на другой стороне комнаты. Я открыл свой рот, но приветствие так и не слетело с моих губ – мой язык не мог и пошевелиться. Я стоял, дожидаясь, пока кто-нибудь пошевелится или что-нибудь скажет. Никто не пошевелился. Я зажмурил глаза и открыл их снова, и, когда я привык к освещению, понял, что ошибся, и что я окружён не живыми людьми, а парой десятков манекенов.

Я подошёл к одному: у него были волосы принцессы Дианы, угловатые щёки, облупившиеся блестящие красные губы. У меня возникло престраннейшее желание поцеловать его.

Я поддался ему и представил ненадолго, что она целует меня в ответ, её губы мягкие и скользкие от помады, а дыхание пахнет сигаретами. Я вздрогнул и отступил, уронив другой манекен, и его рука отвалилась при падении. Успокоившись, я посмотрел прямо в эмалированные глаза манекена. Это был всего лишь манекен. Мне просто привиделось всё это.

А из-за двери по-прежнему раздавались грохот, лязганье, щёлканье и скрип. По-прежнему дрожал свет.

Тогда я испугался, ведь это ужасно – попасть в руки живого Бога. Признаюсь: я согрешил. Я сбежал.

Но завтра я соберусь с духом. Я вернусь туда. Я должен вернуться.

С наилучшими пожеланиями,

Стивен

Мы гуляли под снегом. Вместе. Смена обстановки сработала безотказно – так и не начавшаяся борьба забыта, сбросив давление под влиянием внешнего мира и холодной ноябрьской ночи. И затем мы нашли его. Оно лежало, скрюченное и сломанное, под деревом в конце дороги. Должно быть, что-то растерзало его. Я скривил лицо, словно проглотил что-то кислое, и сказал, что схожу за лопатой. Положу конец его страданиям.

Она осталась вместе с ним, встав на колени на снег. Я оглянулся, когда поднимался на холм, а она протягивала к нему руку. К тому времени, как я вернулся, оно лизало ей руку длинным языком, медленно моргая. Похоже, что оно всё же выкарабкается.

Счастливая, она с облегчением мне улыбнулась. Завтра она вернётся на работу в больницу. И сегодня ей не придётся увидеть, как кто-либо умирает.

Оно вернулось вместе с нами. В картонную коробку под кухонным столом, обложенную старым одеялом. Место, где оно сможет исцелиться и затем уйти.

ОНО ТАК И НЕ УШЛО.

Она звала его ангелочком. Души в нём не чаяла. Оно ело больше нас обоих, и у него была кровать рядом с печью, которую оно никогда не использовало. Раз за разом я возвращался после долгой поездки и обнаруживал его на моей стороне кровати, глядящего на меня своими чертовыми серыми глазами.

После первого раза, когда я попытался что-то с этим сделать, мы поссорились. После чего, когда оно там, я сплю на диване. Полагаю, я могу понять — ей нужен кто-нибудь рядом, когда меня нет. Так что нет ничего такого в домашнем животном.

И ЗАТЕМ ОНА ЗАБОЛЕЛА.

Я попросил об услуге агентство, поменял назначенные даты так, чтобы я мог провести День Валентина дома. Я вернулся затемно, с цветами за спиной, надеясь сделать ей сюрприз. Она лежала без сознания на диване, а её ангелочек обхватывал кончики её пальцев.

Скорая помощь сообщила новости, как только им удалось привести её в сознание. Это излечимо, сказали они. Им не пришлось добавлять «но дорого».

Я не могу потерять её, только не мою Бекки. Я работал в каждую предложенную смену, снова и снова пересекал страну, отчаявшись поспевать за счетами. Я вбил себе в голову, что если я смогу ездить достаточно быстро, мчась через ночь, то я смогу удержать её. Спасти её. Вернуть её ко мне.

Этого не достаточно. Насколько я могу судить, когда я вернулся, измотанный очередной долгой поездкой, ей стало ещё хуже. Все окна были закрыты, и внутри дома было словно в парной летом. Но она говорила, что ей холодно, и я видел это в её глазах. Она знала, что ей осталось недолго.

Я остался с ней, обняв её и игнорируя звонки из агентства. Да пусть они меня увольняют.

Я обнимал её, когда она покидала меня. Скорая приехала слишком поздно.

Я выслушал их соболезнования, заполнил их бланки, и медленно вернулся в тёмный пустой дом. Я сидел, плача, на краю кровати. Я всё ещё чувствовал её запах.

ДВЕРЬ ОТКРЫЛАСЬ. АНГЕЛ БЕСШУМНО ВОШЁЛ. ОН ОБНАЖИЛ ОСТРЫЕ, КАК ИГЛЫ, КЛЫКИ, И Я СЛОВНО ВПЕРВЫЕ УВИДЕЛ, КАК ОН ВЫГЛЯДИТ НА САМОМ ДЕЛЕ.

Приложение: Пересмотр правил Мира Тьмы.

Бог не только играет в кости, но он иногда бросает их там, где они не могут быть видны.
- Стивен Хокинг

За годы с тех пор, как была выпущена книга правил Мира Тьмы, было добавлено к системе Сторителлинга больше дюжины игровых дополнений и восемь игровых линий. В серии "синих книг", а также в **Вампире, Оборотне, Маге, Прометиде, Подменыше, Охотнике, Гайсте и Мумии**, мы придумали новую механику, чтобы подчеркнуть новые темы и стиль игры. Некоторые виды механики были перенесены в другие книги. Оборотни определили правила для духов, которые были использованы в почти каждой линии, уровни Охотников были адаптированы для некоторых других игр, и дополнение Зеркала для Мира Тьмы ввели систему осколков. Однако основная система Сторителлинга осталась неизменной.

Оставшаяся часть этой книги описывает некоторые изменения в Сторителлинге - те изменения, которые как мы понимаем после восьми лет опыта, нужно немного подтянуть для будущего предполагаемого сеттинга. Это не отказ от прошлого, а конечный результат нашего повышенного знакомства с системой Сторителлинга и манера ее использования. Будущие книги Мира Тьмы будут использовать эти изменения в качестве базы, так же как Книга Правил Мира Тьмы является базой ко всем дополнениям и игровым линиям. Отдельные линии игры могут создать книгу "хроник" похожую на эту сборкой изменений правил в них, но этот пересмотр правил предназначен для использования смертными персонажами в хронике, в которой не используется ни одна из основ.

Создание Персонажа и Улучшение

Эти правила дополняют правила по созданию персонажа и заменяют правила точек опыта в Книге Правил Мира Тьмы.

Атрибуты, Навыки и Преимущества.

Покупка пятой точки в Атрибуте, Навыке или Преимуществе не стоят два очка при создании персонажа.

Примечания по специальностям

Вы можете приобрести только один экземпляр в данной Специализации, однако к одному броску могут применяться несколько Специализаций. К примеру, Хирургия и Кардиология могут применяться к броску Медицины для выполнения операции на сердце.

Устремления

Определите Устремления как часть "Последних Штрихов" при создании персонажа.

Устремления являются целями для вашего персонажа. Они также заявляют Рассказчику, в какие типы истории вы хотели бы поиграть.

Устремления это просто заявление о намерениях, вещи которые могут быть выполнены в рамках вашей игры. Если вы играете только одну сессию, не забудьте выбрать реалистичные и краткосрочные цели, которые уже очень близки к осуществлению. Если вы играете в одну ветку истории, которая охватывает несколько недель игрового времени, аналогично выбирайте краткосрочные цели, с одним выраженным долгосрочным интересом. Даже если вы собираетесь играть год или больше, все равно не берите больше одной долгосрочной цели. В идеале вы должны быть в состоянии выполнить хотя бы одно Устремление за игровую сессию.

Врезка

Примеры Устремлений:

Получить продвижение по службе

Сделать нечто, что переживет меня
Доказать мою верность команде
Доказать себе, что не проклят
Сделать нечто важно, тому, кто нуждается
Предстать перед смертельной опасностью
Забыть про ответственность и наслаждаться жизнью
Получить новый автомобиль
Проявить сдержанность во время искушения
Ублажить свою зависимость
Высказать слова последнего прощания
Доброволец в онкологическом отделении
Встретить привидение
Получить интервью у кумира
Посадить сад
Выказать уважение моим врагам
Принять новую личность
Узнать, что может повредить оборотням
Выдержать ночное дежурство
Сбежать из тюрьмы
Заменить мою разбитую гитару
Рассказать то, что давно держал в секрете
Сказать "нет" без сожалений

Важно сформулировать Устремление как активное достижение или успех. не формулируйте их как отрицание. "Не предать своих друзей" не подходит в качестве Устремления. Рассмотрите вместо этого "Доказать преданность моим друзьям". Формулирование действием, в отличие от бездействия, помогает определить, когда удовлетворяется Устремление и когда оно должно быть вознаграждено.

При выборе Устремления, используйте его как помощь в настройке своего персонажа, чтобы дать ему личность и цель на определенный промежуток времени, независимо оттого, что готовит Рассказчик. Найдите баланс между общим и чем-то конкретным, чтобы эти Устремления были реально выполнены и подчеркивали личность персонажа. В качестве отправной точки используйте примеры.

Во многих играх Мира Тьмы мы исследуем странное и ужасающее. Это может означать посещение этих понятий персонажа. Если вы заинтересованы в том, чтобы некоторые вещи случились с персонажем, обозначьте это как Устремления. Или если вы ожидаете, что что-то произойдет, отметьте это. Если вы знаете, что сегодня вечером в истории будет злой призрак со склонностью у поеданию человеческого мяса, и вам никогда особо не везло при броске, когда персонаж использует Преимущество Медиум, стоит использовать это как Устремление. Например, вы бы могли обозначить это как "Сбой при общении с мертвыми". Таким образом, даже если вы не преуспеете в своих усилиях против призрака, вы все равно будете вознаграждены за достижение Устремления.

Рассказчика, обратите пристальное внимание на Устремления игроков. Устремления являются одним из лучших способов для игрока высказать, что он ожидает от вашего рассказа. Если вы планируете холодную и бездушную миссию по убийству зомби, которая полна безудержного драйва, но персонаж имеет созерцательное, задумчивое, романтическое или мозговое Устремление, подумайте, как бы вы могли удовлетворить эти интересы вашей историей. Вам не обязательно выкидывать ваши планы в мусорное ведро. Вместо этого обозначьте мелкие детали и добавьте персонажей Рассказчика, которые помогут игрокам выполнить свои Устремления.

Врезка
Примеры долгосрочных Устремлений

Отправить на покой призрака моей дочери
Взять компанию под контроль
Стать родителем
Остановить мэра
Пережить моего босса
Передать мой самый важный навык
Стать полностью независимым
Положить конец Избранным Маммона
Найти ведьму, которая прокляла мою семью
Самостоятельно стать богатым
Стать мастером в выбранном искусстве
Стать вампиром
Найти свою вторую половинку
Доказать своему отцу, что он во мне ошибался
Выкупить назад мой родной дом
Доказать миру, что феи реальны
Открыть филиалы в трех нациях
Овладеть психическими силами
Раскрыть личность убийцы моей матери
Найти неизвестное библейское евангелие
Доказать, что мой дядя не был безумцем
Открыть лекарство от смертности

Смена Устремлений

Для первой сессии у вас, возможно, не будет достаточно хорошего ощущения вашего персонажа, чтобы выбрать Устремление. Однако мы рекомендуем просто попробовать, и если Устремления, которые вы выбрали, не вяжутся с вашим отыгрышем персонажа, измените их. Без вреда, без дураков.

После того, как вы начали играть персонажем, все еще может найтись Устремление, которое становится неуместным или его невозможно выполнить. Например, персонаж имеет долгосрочное Устремление "Выкупить назад мой родной дом". В третьей главе рассказа этот дом сгорает. Теперь выкупить его обратно невозможно. Или, для менее драматичного поворота, персонаж обнаруживает, что его семья, в течение десятилетий использовала землю для проведения служб и нечестивых жертв Богу-Машине. Может быть, персонаж уже не хочет владеть этим местом. Что это значит для Устремления?

Если того требуют обстоятельства, игрок между главами, с одобрения Рассказчика, может изменить свои Устремления. Это не должно стать способом угрожать цели, которые не приходят достаточно быстро. Скорее этот вариант помогает держать цели персонажа в соответствии с естественным потоком истории.

Добродетели и Пороки

Далее следует обновление правил, которые находятся на стр. 100-105 Книги Правил Мира Тьмы.

Вместо того, чтобы выбирать из списка Добродетелей и Пороков во время создания персонажа, игрок должен определить одну Добродетель и один Порок, совместно с Рассказчиком. Добродетель и Порок должны отвечать следующим критериям.

- ❖ И Добродетель, и Порок должны описывать доминирующие черты личности. Физическое описание (например "Неопрятный"), не подходят.
- ❖ Таким же образом, прилагательные черт, которые описывают существующие Атрибуты, Преимущества или Навыки не подходят. "Сильный" или "Сдержанный" не подходят.

- ❖ Добродетель персонажа должна быть чем-то, что дает персонажу большее чувство самореализации, но которую часто возникает соблазн проигнорировать. Это его высшее призвание, черта личности, которая выходила бы на первый план, если бы персонаж не жил в Море Тьмы. Она должна быть одновременно и трудно отыгрываемая и заставляющая хорошо себя чувствовать, когда персонаж прилагает усилия.
- ❖ Порок персонажа, с другой стороны, является источником комфорта и отключения от мира. Порок должен быть легко достижим, хулиганы нападают, чтобы избежать собственного страха или алкоголик, который пьет, чтобы забыться.
- ❖ Прилагательные, выбранные для Добродетели и Порока должны быть разными, но только для одного персонажа - нормально для одного персонажа в хронике иметь "Амбициозный" в качестве Добродетели, а другой персонаж его же в качестве Порока.
- ❖ Добродетель и Порок не связаны с Целостностью. Вы не должны выбирать "Нравственный" в качестве Добродетели, и "Безнравственный" или похожие прилагательные в качестве Порока. Должна быть возможность пережить переломный момент (стр. 155), во время отыгрыша в соответствии с вашей Добродетелью.
- ❖ Несмотря на то, что персонажи не должны иметь одни и те же Пороки и Добродетели в течение жизни, они не должны быть временными или легко преодолимыми. Обе черты должны глубоко сидеть в личности персонажа, быть его основой.
- ❖ Вся группа должна согласовать Добродетели и Пороки. Так как они являются основным средством восстановления Силы Воли в игре, Порок это основное состояние и сигнал, как игрок намерен неоднократно отыгрывать персонажа. Если ваш предполагаемый Порок создает дискомфорт другому игроку, вы должны выбрать другой.

Добродетели и Пороки в игре

Когда персонаж действует в соответствии со своими Добродетелями и Пороками в течение сцены, его самооощущение усиливается, и запасы внутренней силы будут обновлены.

Если Рассказчик решит, что действия вашего персонажа во время сцены отражают его пороки, он восстанавливает один потраченный пункт Силы Воли. Обратите внимание, что по пересмотру правил Мира Тьмы, отыгрыш Порока не обязательно должен представлять опасность или трудность для вашего персонажа.

Если Рассказчик решает, что действия вашего персонажа отражали его Добродетель во время сцены, и создали трудности или риск, персонаж восстанавливает все потраченные пункты Силы Воли. Таким образом, он может восстановить Силу Воли до двух раз за главу/игровую сессию.

Изменение Добродетелей и Пороков

Персонажи могут изменять свои Добродетели и Пороки в ответ на события, изменяющие жизнь или личность. Должно быть выполнено одно из следующих условий.

- ❖ Персонаж потерял четыре или больше точек в Целостности после создания персонажа.
- ❖ Персонаж сливается с эфемерной сущностью, проводя время в Заявленном Состоянии.
- ❖ Персонаж становится сверхъестественным существом.

Несколько Добродетелей и Пороков

Несмотря на то, что у даже самых аморальных персонажей все еще есть Добродетель

и даже самые святые страдают от искушения Порока, некоторые персонажи так сильно отождествляются с эгоизмом или риском собой во имя других, что они применяют второй признак, как представлено в нижеописанных Преимуществах.

Добродетельный (* *)

Эффект: Ваш персонаж является светом добра в Мире Тьмы. У него есть две добродетели. Ограничение на количество обновлений Силы Воли остаются прежними, но от вас зависит, какую добродетель использовать на этот раз.

Под властью порока (* *)

Эффект: Ваш персонаж является одним из худших примеров человечности в Мире Тьмы. У него есть два Порока, однако он по-прежнему восстанавливает только один пункт Силы Воли за сцену.

Примеры добродетелей

Перечисленные ниже Добродетели это не весь список, а просто помощь игрокам в создании собственных Добродетелей.

Надеющийся: Так или иначе, ваш персонаж не отчаивается в Мире Тьмы, сохраняет оптимизм, полагая, что в конечном итоге все будет хорошо. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж отказывается оставить надежду, принимая на себя риск ожидания лучшего завтра.

Влюбленный: Ваш персонаж определяется великой любовью, возможно в идеал или организацию, но обычно в человека или группу людей. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж подвергает себя опасности ради своего объекта любви.

Честный: определение вашему персонажу - правда. Несмотря на то, что Мир Тьмы заставляет каждого лукавить или рассказывать сладкую ложь для защиты других людей от Бога-Машины, самоощущение такого персонажа строится на фундаментальной честности. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж подвергает себя опасности, отказываясь лгать.

Скромный: Вашему персонажу на самом деле, не нужен ли статус, ни власть. Даже если он получает авторитетную позицию, он видит себя как одного из этих ребят. Возвышение себя будет отрицать важность жизни других. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж отклоняет возможность получить власть, которая решит его проблемы.

Надежный: Когда ваш персонаж дает обещание, он его сдерживает. Его самоощущение полагается на то, что другие верят и доверяют ему. Возвращайте Силу Воли, когда персонаж держит обещание, но только то, что подвергнет его риску.

Верный: Ваш персонаж верен группе, возможно персонажам других игроков. Его преданность не слепота - он мог видеть недостатки, когда подписывался на это, но это не поколебало его верность. Возвращайте Силу Воли, когда персонаж подвергается опасности, отказываясь действовать против интересов группы.

Амбициозный: Ваш персонаж действующая должность. У него есть цели, которые он хочет достигнуть и идет к ним. Для некоторых людей, которые не заслуживают того одобрения, которого они ищут, амбиции являются Пророком - но для вашего персонажа это путеводная миссия. Возвращайте Силу Воли, если персонаж подвергается риску ради его долгосрочной цели.

Справедливый: Вашим персонажем движет чувство честной игры и справедливости - желание видеть, что все получают то, что заслуживают. Он будет высовываться, чтобы убедиться, что всем досталось по справедливости, даже если это идет против его собственных интересов. Это включает в себя наказание тех, кто этого заслуживает по мере их противоправного деяния. Возвращайте Силу Воли, когда из-за стремления к справедливости, персонаж только наполовину выполняет свои цели.

Врезка

Скорость возвращения

Откинув занавес, скажем, что Сила Воли является основным "ресурсом" системы Сторителлинга. Различные сверхъестественные игры (например, по вампирам), добавляют дополнительные пулы пунктов, которые можно тратить, плюс есть Здоровье, но Сила Воли является ресурсом, который игроки тратят, когда хотят обеспечить успех персонажу. Это путь обозначить действие как знак фантастики в игре, но он опирается на Рассказчика, который дарует достаточное количество очков Силы Воли, чтобы игроки уверенно чувствовали себя во время ее расходования.

Некоторая механика игры основывается на этой модели расходов - например, он умышленный, настолько, что тратит Силу Воли на то, чтобы напрямую убить кого-то в большинстве случаев. Мы скорректировали скорость восстановления Силы Воли в этих изменениях к правилам, чтобы отразить, как часто игрокам следует ее тратить. Например, сдача во время боя дает небольшой бонус к Силе Воли, а Порок больше не требует значительного риска для персонажа.

В среднем, персонажи должны возвращать пункты Силы Воли каждые несколько сцен, в зависимости от того, как легко им следовать своим порокам. Они будут тратить их быстрее, чем восстанавливать, но уменьшение этого ресурса персонажа, пока он не выдохнется, является частью игры, моделируя жанр уставших и отчаявшихся следователей, противостоящих сверхъестественному, восполняющих полную Силу Воли от особой Добродетели. Персонажи не всегда должны выполнять свои добродетели за игровую сессию, один раз за несколько историй, во время серьезных драматических моментов, вполне достаточно. Мы удалили требования риска Пороков, чтобы позволить Рассказчикам сохранять персонажей "пополненными" ради служения игре. Если ваши игроки растратились, дайте им возможность легко выполнить Порок. Понемногу выдавайте им возможности восстановления, чтобы игроки не чахли над Силой Воли, копя ее, и ищите нужный момент, чтобы продемонстрировать добродетель.

Спокойный: Ваш персонаж является пацифистом в этом грязном и опасном мире. Будь это из-за глубоких религиозных верований, философских решений или простого отсутствия склонности к насилию, он не может заставить себя обидеть другого человека. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж разрешает конфликт, в котором он подвергается опасности, без использования кровопролития.

Щедрый: Ваш персонаж ощущает комфорт, когда что-то дает другим. Он может быть благотворителем или же просто быть готовым дать взаймы своим друзьям, и не задавать вопросов. Он часто воспринимает это как должное, но чувствует разницу. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж лишает себя жизненно важного ресурса из-за своей щедрости, что подвергает его опасности.

Праведный: Ваш персонаж знает, что живет в развращенном мире и он зол на это. Он готов противостоять лицемерию и злу, там, где он его видит, не зависимо от того, кто является раздражителем и посылает последствия к черту. В лучшем случае, он защитник системы или инфраструктуры. В худшем, он с каменным лицом стоит бескомпромиссным препятствием для сильных мира сего, только и ждет подходящего случая. Возвращайте Силу Воли, когда ваш персонаж отказывается позволить свершиться несправедливости, что ставит его в опасное положение.

Мужественный: Ваш персонаж очень храбрый человек. Он получает острые ощущения от встречи и преодоления проблем, являются ли они физическими или социальными. Он не обязательно упорный или самоуверенный - истинная храбрость является готовность продолжать, несмотря на опасения, без отсутствия страха. Возвращайте Силу Воли, когда храбрость вашего персонажа вызывает или увеличивает риск или опасность.

Терпеливый: Ваш персонаж не приемлет спешки в подготовке или знаниях. Он хочет планировать каждое действие и выжидает нужное время при расследовании, ожидая пока разовьется ситуация, перед тем как вмешаться. Однако, Мир Тьмы никого не ждет, и события

часто опережают подготовку. Восстанавливайте Силу Воли, когда ваш персонаж сбит с толку, так как был слишком занят планированием, чтобы правильно реагировать на события.

Примеры Пороков

Как и список Добродетелей, список Пороков предназначен только для того, чтобы направить мысли игроков в нужную сторону.

Пессимистический: Ваш персонаж имеет тенденцию погрязать в плохих ситуациях, громко оплакивая свою судьбу и полагая, что все безнадежно. Возвращайте пункт Силы Воли, когда персонажа отказывается действовать во время сцены, полагая, что все его усилия бесплодны.

Ненавидящий: Ваш персонаж ослеплен ненавистью к чему-то - человеку, группе, вере или к самому Богу-Машине. Его антипатия настолько сильна, что мешает ему чисто мыслить, что приводит к бесплодным атакам на источник ярости. Возвращайте пункт Силы Воли, когда персонаж проводит время в сцене, преследуя объект его ненависти.

Лживый: Ваш персонаж не может сказать, что правда спасает его жизнь. У него может быть привычка говорить сладкую ложь или скрывать один крупный секрет, но обман является краеугольным камнем его личности. Возвращайте пункт Силы Воли, когда он успешно поддерживает ложь, несмотря на других лиц, имеющих возможность раскрыть ее.

Высокомерный: Для вашего персонажа самооценка становится самовозвеличиванием. Он определяет себя "лучше" остальных людей, показывает ли это его Атрибут или Навык, выражает доминирование в социальной ситуации или греется вниманием других людей, смотрящих на него. Возвращайте пункт Силы Воли, когда у него есть возможность выразить свою огромную относительную ценность перед кем-то другим.

Ненадежный: На вашего персонажа нельзя положиться. В принципе он даже может сдерживать свои обещания, когда ему это ничего не стоит, но когда поднимаются ставки и есть выбор между его собственным интересом и обещанием, он выбирает свои интересы. Возвращайте пункт Силы Воли, когда персонаж нарушает данное обещания ради своего блага.

Коварный: Верность вашего персонажа определяется его удобством, а не отношениями к самой лояльности. Он будет союзничать, если это будет выгодно, или просто уйдет от ответственности, когда ситуация будет сложной. Возвращайте пункт Силы Воли, когда персонаж предает человека или группу, однако будьте очень осторожны с этим Пороком по отношению к персонажам игроков.

Амбициозный: Ваш персонаж хочет продвигаться дальше и вне уважения, которое он получает за свои действия. Он жаждет продвижения, не обязательно к руководству, но хоть какому-то рангу. Возвращайте пункт Силы Воли, когда ваш персонаж пытается улучшить свое социальное положение, вместо того, чтобы заняться чем-то полезным.

Жестокий: Ваш персонаж имеет привычку крутить нож и причинять боль, чтобы просили его милости. Он может отказаться сдаться в бою или быть ублюдочным боссом, который унижает сотрудников, только потому, что чувствует себя от этого лучше. Возвращайте пункт Силы Воли, когда ваш персонаж без дела мучает кого-то, кто находится в его власти.

Насильственный: Ваш персонаж любит идти путем применения физической силы. Он часто Идет За Кровью (стр. 195) для урегулирования конфликта. Возвращайте пункт Силы Воли, когда ваш персонаж организовывает сцены ненужного насилия.

Жадный: Это не то, что он хочет больше чем что-то другое, это больше чем нужда. Ваш персонаж любит копить ресурсы, которые могли быть полезны однажды, вместо того, чтобы позволить использовать их сейчас, минимизируя свой будущий риск их удорожания. Возвращайте пункт Силы Воли, когда вы отклоните другого персонажа от получения преимущества, забирая его себе.

Корруптированный: Мир может быть системой, запущенной Богом-Машиной, но ваш персонаж является экспертом в том, чего он хочет от системы. Пристрастившийся к

злоупотреблению организациями, как только оказывается в позиции власти, всех заставляет работать на его цели. Возвращайте пункт Силы Воли, когда ваш персонаж злоупотребляет статусом или влиянием на группу от своего имени или другого заинтересованного лица.

Трусливый: Ваш персонаж уклоняется от опасности, выходя за пределы простой осторожности, приближаясь к истинной трусости. Если он должен предстать перед опасностью, он пожелал бы, чтобы кто-нибудь встретил эту опасность вместо него. Восстановите пункт Силы Воли, когда ваш персонаж обманывает или убеждает другого принять участие в рискованной ситуации, вместо того, чтобы сделать это самому.

Торопливый: Ваш персонаж не терпит длинных и запутанных планов, предпочитая импровизировать. Он часто влипает в ситуацию, без полного ее понимания, но этот Порок не показывает того, как хорошо он справляется, когда спешит, а только то, что он действует, перед тем как подумает. Способность быстро адаптироваться, как и многие Торопливые персонажи, определяется параметром Сообразительности. Возвращайте пункт Силы Воли, когда ваш персонаж подталкивает сцену, предпринимая решительные действия.

Переломные моменты

Как поясняется на стр. 184, игровая черта Нравственность была заменена Целостностью. Целостность определяет, насколько хорошо персонаж может справиться с травмирующими и сверхъестественными событиями его жизни. Персонаж может потерять целостность, когда испытывает переломный момент.

Когда персонаж выполняет определенные действия или терпит определенные переживания, он может достичь переломного момента. Переломный момент (заменяет "грех" из оригинальных правил) просто означает, что персонаж сделал или увидел нечто, что перегружает его способность логически обосновать или справиться с этим.

Переломный момент может относиться к одной из следующих категорий:

- ❖ Персонаж выполняет действие, которое нарушает его личный моральный кодекс или считается недопустимым в обществе.
- ❖ Персонаж бы свидетелем чего-то травмирующего, страшного или пошатнувшего его понимание мира.
- ❖ Персонаж стал жертвой сверхъестественного нападения, будь оно физическим, эмоциональным или ментальным.

очевидно, что переломный момент является субъективным понятием. Детектив по расследованию убийств с 30-летним стажем, и тот, кто выслушивает исповеди наемных убийц, имеют несколько терпимость несколько выше, чем 20-летний студент гуманитарного колледжа. Во время создания персонажа, было бы целесообразно Рассказчику придумать несколько гипотетических ситуаций, чтобы игрок мог определить, какие из них, по его мнению, могут быть переломными моментами.

Обратите внимание, что переломный момент, это не обязательно то, что персонаж считает неправильным. Персонаж может кого-то убить, определяя свои действия как чистую самооборону, но это все еще может быть переломным моментом, даже если игрок (и персонаж) чувствуют себя вполне оправданными. Действия оказывают влияние на психику, независимо от того, было ли действие правильным.

Во время создания персонажа игрок должен ответить на следующие пять вопросов. Каждый вопрос обеспечивает переломный момент для персонажа. Если в процессе создания персонажа (или процесса создания Сети, описанной в первой главе) появляются дополнительные переломные моменты, добавьте их в список. Нет ограничений на то, сколько переломных моментов может быть у персонажа. Это не строгий список, Рассказчик может поставить условие, что определенное событие является переломным моментом в любом случае, независимо от того, есть ли он в листе игрока или нет. Тем не менее, лучше определить перспективы вашего персонажа, так как у Рассказчика будет лучшее понимание, что собой представляет переломный момент для определенного персонажа.

- ❖ Назовите самое худшее, что когда-либо делал персонаж? Это не должно быть чем-то подлым. Если худшее, что ваш персонаж когда-либо делал, было кражей денег из кошелька своей матери, а затем прикрывался ложью, это прекрасно. Очень важно определить нечто, что делал персонаж, за что он себя ненавидит. Тут будет применяться самое худшее из плохого. Выберите переломный момент на основе ответа на этот вопрос.
- ❖ Что является самым худшим из того, о чем представлял персонаж? Мы представляем себя в различных ситуациях, чтобы оценить наши действия в гипотетической ситуации. Когда это делают дети, это называется игрой воображения, но она заполняет ту же нишу. Что может представить персонаж, что он делает, и знает, что это неправильно? Может ли ваш персонаж представить убийство кого-то в целях самообороны? Пытать кого-то ради информации? А как насчет вооруженного ограбления магазина?
- ❖ Что является самым худшим, что может представить себе персонаж, что кто-то другой делает? Конечно, все мы знаем, что люди способны на некоторые отвратительные злодеяния. Что возглавляет список вашего персонажа? Серийные убийства? Изнасилование? Пытки? Череда убийств? Если ваш персонаж чрезвычайно закрытый или мизантроп, возможно, он имеет искаженное представление; возможно, он наделяет возвышенными понятиями "бесчестие" и "предательство" в качестве низшей ступени человеческого поведения.
- ❖ Что забыл персонаж? В Мире Тьмы почти невозможно вырасти и не подвергнуться воздействию сверхъестественного. Решите, что ваш персонаж видел и забыл. Он видел, как вампир принимает форму вампира и исчезает? Человек превратился в волка? Может быть, он мельком видел Бога-Машину через дверь, которая никогда не должна была быть открыта? Опишите эту сцену настолько подробно, как можете. Это переломный момент, который уже произошел, но это поможет установить уровень для сравнения того, что ваш персонаж должен был бы увидеть, чтобы испытать его прямо сейчас.
- ❖ Что являлось наиболее травматичным, что когда-либо случалось с персонажем. Никто не идет по жизни не получая травм. На вашего персонажа возможно напали и избили когда он был ребенком, он мог попасть в автомобильную аварию, был похищен родителем во время развода, пережил опасное для жизни заболевание, попытку самоубийства, был атакован сверхъестественным существом (или обычным) или любые другие травмирующие переживания. Цель всего этого отнюдь не сделать травмированного персонажа. Это устанавливает шкалу.

Примеры

Ниже приведены три примера определения переломных моментов для начинающих персонажей:

Мэт делает персонажа для хроник Бога-Машины, по имени Майкл. Его персонаж, Майк Дашель находится в разводе, владеет небольшой фирмой по ландшафтному дизайну. Он приступает к ответам на вопросы, чтобы создать переломные моменты для Майка.

- ❖ Назовите самое худшее, что когда-либо делал Майк? Майк развелся несколько лет назад, но не потому, что он сделал что-то плохое. Вместо этого, Мэт решает, что несколько лет назад, в драке в баре, он разбил бутылку пива о голову соседа. Его голова была вся в крови и потом ему наесли 18 швов. Это напугало Майка, он больше никому не повредит таким образом. Мэт кратко записывает видимое причинение вреда другому лицу" в качестве переломного момента.
- ❖ Что является самым худшим из того, о чем представлял Майк? Вот где лучше всего ввести историю о разводе, подумал Мэт. Майк и его бывшая частенько вздорили, дело никогда не доходило до физической силы, Майк сам по себе успокаивался несколько раз. Он знал, что побоев не

случилось, потому что он намеренно держал себя под контролем. Мэт отмечает "потерять сдержанность и причинить физическую боль любимому человеку" в качестве переломного момента.

- ❖ Что является самым худшим, что может представить себе Майк, что кто-то другой делает? Майк нормальный парень: он читает новости и видит то же, что и остальные. У него в мозгу не поворачивается, как кто-то может взять в руки оружие и стрелять в детей. Мэт записывает "свидетельство убийство детей" в качестве переломного момента.
- ❖ Что забыл Майк? Когда Майк был в летнем лагере, однажды ночью он вышел на улицу, чтобы сходить в туалет. Он увидел, что на его крыше кто-то сидит. Это был низкий приземистый гуманоид, у него в руках было что-то длинное и извивающееся, похожее на рыбу. Майк посмотрел на него, а потом побежал. Утром он подумал, что это ему приснилось, а в зрелом возрасте он забыл об этом происшествии. Мэт подумал, какой же это может быть переломный момент, и записал "видеть сверхъестественных существ, скрывающихся в темноте".
- ❖ Что является наиболее травматичным, что когда-либо случилось с Майком? Развод был напряженным, но не травматичным. Мэт решает, что это случилось после драки в баре - Майк был арестован и чуть ли не обвинен в нападении при отягчающих обстоятельствах. Обвинения были сняты, когда тот парень, которого он ударил, уехал из города, и не потрудился проследить за делом, однако опыт пребывания в системе правосудия в качестве преступника повлиял на Майка. "Быть арестованным" является переломным моментом.

Дженифер делая персонажа для той же хроники, создает бывшую полицейскую по имени Мэллори. Мэллори вышвырнули из полиции после того, как она уже не смогла скрывать последствия ее наркомании. Сейчас она восстанавливается, но все еще не служит (очевидно).

- ❖ Назовите самое худшее, что когда-либо делала Мэллори? Мэллори выпустила наркоторговца, который имел на нее компромат. Через неделю этот наркоторговец выстрелил в полицейского и убил его. Этот момент действительно сломал Мэллори (однако она еще не достигла дна). Дженифер берет "отпустить опасного преступника" в качестве переломного момента.
- ❖ Что является самым худшим из того, о чем представляла Мэллори? Когда она сидела на наркоте, она делала почти все, о чем ее просили. Есть одна вещь, которую ее попросили сделать, но она отказалась, было украсть наркотики со склада вещественных доказательств. Если бы она сделала это, это означало бы предать все, что она ценила, когда была полицейским, не говоря уже о том, что это еще сильнее скомпрометировало ее, к уже имевшимся случаям с наркотиками. "Воровство/подтасовка вещественных доказательств" является для нее переломным моментом.
- ❖ Что является самым худшим, что может представить себе Мэллори, что кто-то другой делает? Как полицейская, Мэллори много видела. Одним из худших воспоминаний была женщина с осколками стекла под веками. Мэллори так и не узнала, что это сделал и почему, но этот образ привязался к ней. Дженифер записывает "свидетельство пыток, причиняемых травмы глазам" как переломный момент.
- ❖ Что забыла Мэллори? Когда Мэллори училась в академии, однажды она написала с коллегами курсантами. Один из курсантов отвез ее домой, но когда он вышел, чтобы открыть ей дверь машины, после нескольких шагов он буквально развалился. Отпали руки и голова откатилась в

страну. Мэллори проснулась в своей постели, окруженная рвотой, а потом узнала, что курсант покинул программу. Она предположила, что это был сон. Переломным моментом будет являться "свидетельство как человек разваливается на куски".

- ❖ Что является наиболее травматичным, что когда-либо случилось с Мэллори? Кажется логичным вернуться к проблеме с наркотиками. Мэллори уволили из полиции, и она боролась за место. Профсоюз был вовлечен в это дело, совместно с МВД, и то, что она отпустила наркоторговца, почти вылезло наружу. "Раскрытие моего секрета" является ее пятым переломным моментом.

Чарли играет Элли, закрытой женщиной, которая поет в церковном хоре и работает секретарем в корпорации средних размеров. Переломные моменты для этого героя, скорее всего, будут более простые, чем для первых двух.

- ❖ Назовите самое худшее, что когда-либо делала Элли? В средней Школе Элли была влюблена в девушку. Она никогда не предпринимала активных действий - ее консервативная семья никогда не поняла бы этого. Но все же Элли в течение нескольких месяцев пыталась привлечь к себе внимание этой девушки. Она распространила слухи о ней и издевалась к попытке компенсации, это ранило девушку, и она ушла из школы. Переломным моментом тут является "умышленное причинение вреда репутации другого человека" (Рассказчик спрашивает, является ли "возникновение чувства влечения к женщине" переломным моментом; Чарли говорит, что не уверена, но позже это можно было бы добавить).
- ❖ Что является самым худшим из того, о чем представляла Элли? Она иногда думает о церковных деньгах, собранных в ящик для пожертвований, который стоит и никем не проверяется в течение нескольких недель. Она никогда не возьмет эти деньги, но она думает, что может быть, просто может быть, если бы она взяла эти деньги по какой-то серьезной причине, Бог бы понял. Чарли отмечает "украсть из церкви" как переломный момент.
- ❖ Что является самым худшим, что может представить себе Элли, что кто-то другой делает? Элли в ужасе, когда смотрит новости. Она видит истории убийства и насилия, и старается не воспринимать их. Страшные слухи в СМИ действительно отлично на нее работают, ведь худшее, что она может себе представить, это нападение на нее и изнасилование. "Физическое нападение со стороны другого человека" для нее является переломным моментом.
- ❖ Что забыла Элли? Когда Элли было четыре года, одного из ее друзей схватила пара длинных уродливых рук и затащили в надувные джунгли. Элли закричала, но через мгновение ее друг вернулся, по-видимому, невредимый... кроме того, что он забыл, как зовут Элли. Она больше не помнит этот эпизод, но до сих пор детские площадки заставляют чувствовать себя неуютно. "Видеть, как сверхъестественные существа атакуют и похищают людей" является ее переломным моментом.
- ❖ Что является наиболее травматичным, что когда-либо случилось с Элли? Чарли решает, что Элли поступила в колледж и попыталась вступить в женское сообщество, но во время испытания ее попросили выпить много алкоголя и с завязанными глазами выйти из здания. Девушки повязали повязку на глаза Элли и она упала с лестницы, пытаясь ее снять (к тому же она потеряла много волос, пытаясь это сделать). Она никогда не чувствовала себя настолько беспомощной в этот момент и Чарли за-

писала в качестве переломного момента "быть ослепленной и/или под наркотическим (алкогольным) опьянением".

Опыт

Эти правила получения опыта заменяют таковые из книги правил Мира Тьмы. Они включают в себя Устремления, Состояния и драматический провал, описанные в этой книге. Они также переключают прогрессию персонажа в математически более линейный путь, убирая высокую стоимость высших рангов.

На протяжении всей игры, Устремления, Состояния и некоторые другие критерии позволяют "принять Толчок". Толчок, в драматических терминах, это время, достаточное для аудитории распознать сюжетную точку или изменить персонажа. Для наших целей, думайте, что это единица измерения драмы. После того как вы получили пять Толчков, вы получаете Опыт.

Один из этих Опытов может быть использован для приобретения одной точки Преимущества или Специализации Навыка. Два опыта могут быть потрачены на одну точку навыка. Четыре на точку Атрибута.

Критерии для Толчков

Каждый раз, когда ваш персонаж выполняет один из ниже перечисленных критериев, вы получаете Толчок. Некоторые критерии имеют ограничения: например вы можете получить только один Толчок за Драматический провал в одной сцене.

Врезка

Стоимость Опыта

Преимущество: 1 Опыт за точку

Специализация Навыка: 1 опыт

Навык: 2 Опыта за точку

Атрибут: 4 Опыта за точку

Целостность: 3 Опыта за точку

Сила Воли: 1 Опыт за точку

- ❖ Если ваш персонаж выполняет Устремление, получайте Толчок. В конце игровой сессии замените Устремление. Выбор нового устремления является отличной деятельностью между играми или обработкой до начала следующей сессии игры.
- ❖ Некоторые броски и силы могут вызвать у вашего персонажа Состояния. У каждого Состояния есть критерии для разрешения, обычно требующие сделать трудный выбор для персонажа. Если Состояние разрешилось, получите Толчок. Вы можете получить только один Толчок за Состояние в данной сцене.
- ❖ Один раз за сцену, если вы провалили бросок, можете выбрать опцию Драматический Провал. Если вы так сделали, получите Толчок. Некоторые Состояния могут заставить вас получить автоматический провал как часть их разрешения; вы можете сделать эти провалы Драматическими и получить два Толчка.
- ❖ Если ваш персонаж получает повреждения в один из последних (правых) квадратов Здоровья, получите Толчок.
- ❖ Рассказчик может наградить Толчком за исключительный отыгрыш, тактику или развитие персонажа. Если это включает в себя больше одного персонажа, все они должны получить Толчок.
- ❖ В конце любой игровой сессии получите Толчок.

Продвинутые персонажи

Для более продвинутых начальных персонажей, Рассказчик может дать Опыт как

часть создания персонажа.

- ❖ Бывалые персонажи: 5 Опыта
- ❖ Эксперты: 10 опыта
- ❖ Героические персонажи: 15 опыта

Преимущества

Этот раздел заменяет раздел Преимуществ в книге правил Мира Тьмы. он включает в себя как все Преимущества из этой книги (однако во многих случаях была пересмотрена система), так и различные Преимущества из других книг Мира Тьмы. Если Преимущество из книги Мира Тьмы тут не представлен, значит, он был умышленно опущен, так как был излишним или был переработан во что-то другое.

Стилевые Преимущества

Преимущества, отмеченные как Стилиевые, разрешают доступ к специализированным маневрам. Каждый маневр является необходимым условием для следующего в последовательности. Поэтому, если Стилиевое Преимущество имеет маневры в три и четыре точки, вы должны сначала приобрести версию маневра с тремя точками, до того как получите доступ к четвертой.

Неприкосновенность Преимуществ

Несмотря на то, что Преимущества представляют внутриигровые вещи и вашего персонажа, на самом деле они являются ресурсом вне персонажа, осуществляющие функции механики его создания и продвижения. Эти преимущества представляют нечто, чего можно лишиться. Слуги могут быть убиты. Наставники могут стать невнимательны и прекратить давать мудрые советы. Таким образом, несмотря на то, что Преимущества могут предоставлять временные грани вашего персонажа, точки Преимуществ продолжают существовать. В конце любой главы, который ваш персонаж потерял Преимущество, вы можете заменить его на другое.

Врезка

Опциональное правило: групповые Толчки

Согласно этим правилам, игроки, которые понимают работу разрешений Условий и Устремлений, будут получать наибольшее количество Толчков и Опыта. Пока ваша группа сможет оценить эту систему награждения, изучая и используя правила, некоторые игроки могут просто отыгрывать своего персонажа и смотреть на лист персонажа, только если Рассказчик скажет им что-то бросить. Любой подход хорошо, но если у вас будет сочетание двух подходов, персонажи могут продвигаться, не отставая друг от друга.

Одно из решений, это складывать все Толчки в один банк (используя монетки или шарики, или запасные дайсы, отражающие их). В конце главы этот запас делится поровну между игроками. Таким образом, все игроки понимают, что должны помогать друг другу реализовать Устремления и разрешить Состояния, чтобы получить Толчки. Это должно помочь игрокам работать в команде, даже если персонажам не обязательно это делать.

Например, ваш персонаж имеет Слугу на три точки, верную собаку, а ее в лесу съедает Жуткий Ужас. В конце этой главы вы можете перераспределить эти точки Слуги. Вы можете приобрести Безопасное Место, отражающее желание вашего персонажа спрятаться от монстра и возможно Чувство направления (одна точка), чтобы ваш персонаж имел больше шансов не заблудиться в лесу в будущем. Когда персонаж оставляет Безопасное Место, вы можете заменить эти точки чем-то еще.

При замене Преимущества, рассмотрите, как это влияет на историю. Следуйте за новым Преимуществом в течение главы, если это возможно, и создавайте новые связи, которые будут менее поверхностны, чем точка или две на листе персонажа.

С разрешения Рассказчика вы можете добровольно сдать Преимущество и вернуть

Опыт за него. Это не должно быть использовано как получение Преимущества, пользование его услугами, а затем замена его на что-то другое. Однако, если Преимущество больше не имеет смысла для вашего персонажа, используйте эти точки на что-то другое.

Такие преимущества как Обоерукость, Эдейтическая память и другие различные Преимущества Боевых Стилей отражают способности и знания вашего персонажа, и поэтому они не могут быть сданы за опыт или изменены. Но опять таки, если персонаж с Обоерукостью теряет свою руку...

3-е июля 2012

Дорогая Люси,

И вот я вернулся. Прошло два дня, но я вернулся и оказался, почти как во сне, у той же двери в квартиру 913 и у того же порога.

В этот раз я стоял здесь, должно быть, целые часы. Я не боялся, но и особого любопытства я не чувствовал. Это не было тем, что я хотел бы или не хотел бы сделать. Просто тем, что я должен буду сделать. Я чувствовал, что уже делал это раньше.

Дверь бесшумно открылась.

Меня ослепило то, что оказалось прожектором, висящим поперёк коридора, свет которого иногда блокировало что-то, висящее прямо над моей головой. Я проковылял несколько шагов, прикрывая рукой лицо, и прислонился к стене того, что, как я понял, было коридором, покрытой ржавым металлом. Я посмотрел вдоль него. Казалось, что он простирается на мили, явно выходя далеко за пределы внутренностей здания. Я был окружён машинами – проводами, гудящими от электричества, шумящими трубами, качающимися цепями. Я посмотрел вверх.

Чья-то голая нога касалась моего лица. Я отскочил назад и поднял взгляд. В глубины коридора уходила рельса; вдоль неё висели десятки аппаратов, из каждого из которых свешивалось человеческое существо, висящее, похоже, из покрывающей голову трубы. Подёргивающиеся конечности иногда обвивали провода и трубки, проникая в отверстия тела. Я шагнул вперёд, очарованный красотой этого зрелища, наблюдая за тем, как струйка жидкости вытекает по трубке из пениса одного из мужчин, оббегает его ногу и поднимается вверх к коробке, на которой всё это дело висело.

Я упал на колени и вознёс хвалу, и запел на языках при виде увиденных чудес, от того, что вошёл я в Бога-Машину. Не знаю, сколько я там был, рыдая и поя, мои руки уже крепко сплелись друг с другом, когда Ангел нашёл меня.

Ангел обернул себя в металл машины, стучавшей за моей спиной; он был весь покрыт механизмами и гидроприводами, его глазами были приборными шкалами, а пальцы жестокими и прекрасными гиподермальными иглами, и он сказал мне:

– Почему ты здесь?

– Я пришёл, чтобы найти Бога-Машину, – сказал я. – Чтобы поклоняться ему.

– Почему ты здесь? – снова сказал Ангел.

Я не знал.

– Почему ты здесь? – спросил меня Ангел в третий раз.

В моей голове что-то сдвинулось, что-то незнакомое, и я сказал:

– Я существую, чтобы подчиняться.

И не то, чтобы я хотел подчиняться или был вынужден подчиниться. Подчинение было единственным, на что я был способен.

Ангел, казалось, кивнул, и протянул ко мне свои пальцы-иглы, и я закрыл свои глаза и почувствовал острую боль в горле, и мой разум успокоился, и мои глаза отяжелели, и я глубоко уснул.

Я проснулся на стуле из клёпанного металла, стоящем посреди комнаты, в которой было довольно тихо, по сравнению с шумом комнаты, в которую входил раньше, которая, как я теперь знал, называлась Стойкой. Я одновременно и знал и не знал, где я нахожусь; комната была идеально квадратной, и у неё не было дверей, и она была освещена красным светом лампочки, свисавшей на простой подвеске с потолка. У меня было колоссальное ощущение глубины, словно я был бесконечно глубоко под самой глубокой поверхностью. Вдалеке был слышен звук машин. Под него я снова уснул.

Я проснулся ещё раз, и теперь я стоял и не мог двигаться. Мои руки и ноги одеревенели. Я не мог даже пошевелить глазами. Лысая женщина с металлическими разъёмами на шелудивой, неухоженной коже её головы и пустыми, остекленелыми глазами вошла в поле моего зрения. Она наклонилась и сняла мою голову с плеч, и пронесла беспомощного меня через дверь, которой прежде тут не было, и через короткий коридор в круглую комнату. Она положила мою голову на стол. Я не мог кричать, я мог только смотреть с той хорошей позиции, которая возможно была поверхностью стола.

Женщина отошла от стола к тому, что выглядело как безликое тело манекена. Она начала вытесывать ему грубое лицо чем-то вроде стамески. Я лежал там, наверное, дни или недели, но я не мог ни потерять сознание, ни пошевелиться, ни даже моргнуть, я мог только наблюдать за тем, как, сверяясь с моей головой на столе, женщина делала лицо манекена всё более похожим на моё. Когда процесс был завершён, женщина подняла мою голову, скрыв моё лицо под рукой, покрытой толстой грязной тканью, и положила её в какую-то коробку. Затем она ушла. Я услышал шум мотора, и заметил циркулярную пилу в руках женщины, когда она поднесла её к моему лбу. Я снова отключился.

Я проснулся в третий раз снова на стуле в комнате без дверей. Женщина была здесь. Я снова мог нормально двигаться.

– Ты проснулся, – сказала она. Я заметил, что из того, что выглядело как разъём на её затылке, выходил толстый жгут кабелей, заканчивающихся в разъёмах на стене.

– Что ты сделала? – спросил я.

– Ты вернулся, – сказала она, – раньше времени.

– Я не понимаю, – ответил я.

– Ты не должен был возвращаться. Должно быть, ты что-то заметил, – сказала она. – Встань.

Я поднялся. Обернувшись, я увидел, как стена комнаты сложилась и через сложные механические изгибы и сдвиги стала тем Ангелом, или, возможно, точно таким же, но другим Ангелом, оставив позади сводчатый проход. Ангел стоял в стороне от него. Я прошёл в другой зал, длинный и, мне кажется, овальной формы. Здесь было ещё несколько лысых людей, каждый из которых был присоединён к стене такими же выходящими из их черепа кабелями. Они работали за конвейером: один добавлял деталь к объекту, другой удалял другую деталь, третий ещё одну, следующий добавлял другую и так далее, и процесс был различен для каждого объекта, так что неидентифицируемые объекты, выходящие с конвейера, совершенно не были похожи на объекты, входившие на неё. Я понял, что Ангел стоит прямо за мной.

– Взгляни на третьего человека.

Я посмотрел на третьего человека на конвейерной линии. Хотя он был без волос и с шелудивой и бледной кожей, я узнал его. Это был Стивен Эшер.

– Я не понимаю, – сказал я.

– Этот третий человек был Стивеном Эшером. Для Цели оказалось подходящим удалить его мышление и воспоминания после использования его плоти и создать лучший инструмент для подчинения Цели.

Я понял, что это было правдой. Я бывал здесь раньше, и не раз.

– И я вернулся.

– Ты девятый. Ты никогда не уходил отсюда.

Я понял, что это тоже было правдой, и что я был новым, и что то, что я помню пережитое последним манекеном, не делает меня таким же, как он.

– Значит, когда я уйду, я забуду это место?

– Ты будешь помнить. Такова Цель.

– Что такое Цель?

– Это Цель.

– Это Цель, – повторил я.

И они отпустили меня. И это и вообще всё очень хорошо, и ты ничего не можешь сделать, и потому меня не волнуют никакие возражения, которые ты можешь выдвинуть. Я – не я, и ты не сможешь сказать мне обратное, или доказать это кому-то другому, потому что я всё равно не отправлю тебе это письмо. Какой бы иначе в этом был смысл?

Все эти вещи связаны. Человек, которому я поручил делать для меня расчеты – думаю, он важен. Случайностей нет. Я буду богатым. Я был создан, чтобы быть богатым.

Как всегда, твой

Стивен

Ментальные Преимущества

Эксперт в области (*)

Требование: Решительность **, и одна Специализации в Навыке

Эффект: Ваш персонаж необычно специализирован в какой-то области. Выберите специализацию, на которую влияет это Преимущество. Вместо бонуса +1, специализация дает бонус +2.

Здравый смысл (***)

Эффект: Персонаж отличается исключительной осторожностью и прагматизмом. Прежде чем что-либо предпринять, он уделяет несколько секунд тщательному анализу ситуации. Один раз за главу, как немедленное действие вы можете задать один из следующих вопросов о задании или курса действий. Бросьте Сообразительность + Самообладание. Если бросок успешен, Рассказчик должен ответить по мере своих способностей. Если провален, вы не получаете ответа. При исключительном успехе вы можете задать дополнительный вопрос.

- ❖ Какой самый худший выбор?
- ❖ Какой шанс проиграть?
- ❖ Какой самый безопасный выбор?
- ❖ То, что я делаю, ни к чему не ведет (ничего не изменит)?

Чувство опасности (**)

Эффект: Вы получаете модификатор +2 на проверки Сообразительности + Самообладания, позволяющие заметить надвигающуюся угрозу. Обычно этот бросок совершается перед тем, как персонаж будет захвачен врасплох и атакован противником.

Чувство направления (*)

Эффект: Ваш персонаж имеет врожденное чувство направления и всегда в курсе его местоположения в пространстве. Он всегда знает в какую сторону он повернут и никогда не получает штрафов для прокладывания или нахождения своего пути.

Эйдетическая Память (**)

Эффект: Персонаж обладает практически фотографической памятью и способен быстро запоминать большое количество визуальных деталей с поразительной точностью. Чаще всего вам просто не нужно делать стандартный бросок на воспоминание малозаметных деталей или событий, произошедших в далёком прошлом. Когда делаете бросок Интеллекта + Самообладания (или связанного Навыка), чтобы вспомнить мельчайшие подробности из потока информации, вы получаете бонус +2.

Энциклопедические знания (**)

Эффект: Выберите Навык. Благодаря погружению в академические круги, поп-культуру или одержимости хобби, ваш персонаж собрал бесчисленное количество фактов на эту тему, даже если он не имеет точки в Навыке.

Вы можете сделать бросок Интеллект + Сообразительность в любое время, когда ваш персонаж имеет дело со сферой своих интересов. При успешном броске Рассказчик должен дать относящийся к делу факт или деталь. Ваш персонаж знает этот факт, но вы должны объяснить в рамках прошлого своего персонажа, почему он это знает. Например для Энциклопедических знаний: Медицина - "Вы помните это из шоу, когда доктор сказал, что это не проявляется до наступления половой зрелости?"

Чутьё на странности (**)

Требование: Решительность **, Оккультизм *

Эффект: В то время, как ваш персонаж не обязательно обладает широкими познаниями о сверхъестественном, он знает что что-то не от мира сего, когда это видит. Просматривая

улики, он может определить, имеют ли они естественное или сверхъестественное происхождение. Бросьте Интеллект + Самообладание. При успехе, Рассказчик должен сказать вам, если в сцене участвовало нечто сверхъестественное и дать кусочек найденной информации, которая будет подтверждать ответ. Если получится исключительный успех, он должен рассказать вам немного фольклора, который наведет на мысль, какой тип существ вызвал проблему. Если проблема была по естественным причинам, исключительный успех дает вам продолжительный бонус +2 на все броски по расследованию этого события, до удвоенного количества несомненного факта в естественности причин.

Быстрые рефлексы (от * до *)**

Требование: Сообразительность *** или Ловкость ***

Эффект: Рефлексы вашего персонажа впечатляют и поражают; он всегда быстро реагирует. +1 к Инициативе за точку.

Умелое распределение времени (*)

Требование: Академические Знания ** или Наука **

Эффект: Ваш персонаж имеет огромный опыт в управлении сложными задачами, выполнением графиков и соблюдением сроков. Когда вы предпринимаете продолжительное действие, вдвое сокращайте время, необходимое между бросками.

Холистическая осведомленность (*)

Эффект: Ваш персонаж имеет навыки нетрадиционных методов лечения. Пока ученые умы издеваются, вы можете предоставить базовую медицинскую помощь естественным путем. Вы знаете, какие травы могут остановить инфекцию, и какие минералы могут предотвратить болезнь. До тех пор, пока ваш пациент не страдает от штрафа, полученных от летальных или аграввированных ран, вам не требуется традиционного медицинского оборудования для стабилизации и лечения травм. Имея доступ к лесу, теплице или другим ресурсам разнообразной флоры, бросьте Сообразительность + Выживание, что позволит вашему персонажу собрать необходимые материалы.

Неукротимый ()**

Требование: Решительность ***

Эффект: ваш персонаж обладает железной волей. Сверхъестественные силы имеют мало влияния на его поведение. Он может устоять перед вампирским контролем разума, перед чарами ведьмы или перед подарками страха призрака. Каждый раз, когда сверхъестественное существо пытается влиять на мысли и эмоции персонажа, добавляйте два кубика на бросок состязания. Если требуется бросок сопротивления, вычитите два кубика из броска монстра. Заметим, что это влияет только на психическое влияние и манипуляции сверхъестественного происхождения. Вампир с хорошим значением Манипулирования + Убеждение по-прежнему будет хорошо влиять на персонажа, используя мирские трюки.

Междисциплинарная Специализация (*)

Требование: Навык *** или выше, со Специальностью

Эффект: Выберите Специализацию, которая уже есть у персонажа, при приобретении этого Преимущества. Вы можете применить +1 от этой специализации на любой Навык, в котором есть хотя бы одна точка, при условии, что это несет здравый смысл. Например, врач со Специализацией в Анатомии, может ее использовать для прицеливания в определенную часть тела Навыком Вооружение, однако не может применять, когда просто атакует.

Язык (*)

Эффект: Ваш персонаж владеет дополнительным языком, кроме родного. Каждый раз, как вы берете это Преимущество, выберите язык. Ваш персонаж может читать и писать на этом

языке.

Библиотека (от * до *)**

Эффект: Ваш персонаж имеет доступ к множеству информации в той или иной теме. Когда покупаете это Преимущество, выберите Ментальный Навык. Библиотека расширяет ваш кругозор в этом Навыке. На любом продолжающемся броске этого Навыка, добавляйте точки этого Преимущества.

Это Преимущество может быть куплено несколько раз, на разные Навыки. Польза от этих Преимуществ может быть разделена между различными персонажами, с их разрешения.

Медитативный Ум (*, ** или *)**

Эффект: Медитация вашего персонажа более полная, чем у других персонажей. С одноточечной версией этого Преимущества персонаж не получает штрафа за окружение во время медитации (см. книгу правил Мира Тьмы, стр. 51), и даже штрафа за ранения.

С двухточечной версией, после того, как персонаж успешно провел медитацию, он получает бонус +3 на любые броски Решительности + Самообладания в этот день, отражая его настроенную силу духа против жесткого мира, который мог бы пошатнуть стойкость персонажа.

С четырех точечной версией, требуется только один успех для получения пользы от медитации в течение дня, вместо нормальных четырех.

Мультиязычный (*)

Эффект: Ваш персонаж имеет дар к обучению языкам. Каждый раз, когда вы покупаете это Преимущество, выберите два языка. Ваш персонаж может на этих языках вести беседу. С броском Интеллекта + Академические знания, он может понимать контекст написанного.

Если вы покупаете Преимущество Язык для любого из этих языков, замените язык Мультиязычного Преимущества. Например, если у вас есть Мультиязычный (французский, итальянский), и покупаете Язык (итальянский), вы можете взять Мультиязычный (французский, португальский).

Терпеливый (*)

Эффект: Ваш персонаж знает, как задать темп и находит время, чтобы сделать работу с первого раза. Когда персонаж совершает длительное действие, вы можете сделать на два дополнительных броска больше, чем этого позволяет ваш Атрибут + Навык.

Профессиональная подготовка (от * до *)**

Эффект: Ваш персонаж получал профессиональные тренировки в определенной профессии, которые дают явные преимущества перед остальными. При выборе этого Преимущества, выделите или создайте Профессию для своего персонажа (см. врезку). Выберите два Активных Навыка в вашем листе персонажа. Преимущества профессиональной подготовки непосредственно связаны с этими Активными Навыками.

* - Сеть: на первом уровне Профессиональной Подготовки, ваш персонаж устанавливает связи в выбранной области. Возьмите две точки в контактах, отражающих эту область.

** - Продолжение Обучения: В результате повторяемых усилий в определенной области, ваш персонаж стремится к большим успехам. Когда вы делаете броски, связанные с Активными Навыками, он получает выгоду от свойства 9-снова.

*** - Широта Знаний: В связи с продвижением в своей области, он получает ряд особой информации и навыков, уникальных для его работы. Выберите третий Активный Навык и возьмите две Специализации в Активных Навыках.

**** - Обучение на рабочем месте: С ресурсами, имеющимися в его распоряжении, ваш персонаж имеет доступ к учебно-методическим пособиям и наставникам. Возьмите точку в Активном Навыке. Всякий раз, когда вы покупаете новую точку в Активном Навыке, получайте Толчок.

***** - Рутинная: С таким большим опытом в своей области, его Активные Навыки настолько отточены, что он почти гарантированно получает успех. Перед броском потратьте очко Силы Воли, чтобы применить механическое действие к Активному Навыку. Это позволит перебросить все проваленные дайсы в первом броске.

Выдержка к Биологии (*)

Требование: Решительность ***

Эффект: Большинство людей отворачиваются при виде крови, других жидкостей тела или экзотической биологии. Ваш персонаж достаточно на это посмотрел, чтобы не выворачивало желудок. В то время, как другие персонажи должны сопротивляться шоку или физическому отвращению от вида отвратительного и нездорового, вашему персонажу все по боку. Вам не нужно делать бросков Самообладания, Стойкости или Решительности, чтобы выдерживать биологические странности. Это не значит, что он иммун к страху, он просто принимает природу во всех ее проявлениях.

Обученный наблюдатель (* или *)**

Требования: Сообразительность *** или Самообладание ***

Эффект: Ваш персонаж потратил годы на эту область, отлавливая мельчайшие детали и откапывая секреты. Он может и не иметь больше шансов найти что-то, но у него больше шансов найти что-то важное. Каждый раз, когда вы делаете бросок на Восприятие (обычно это Сообразительность + Самообладание), вы получаете выгоду от свойства 9-снова. С трехточечной версией вы получаете свойство 8-снова.

Врезка

Профессии

Вот список из наиболее распространенных профессий и их Активных навыков. Вы можете создать свои собственные, если этого требует персонаж и история. Кроме того, вы можете адаптировать Активные Навыки. Например, ваш сотрудник полиции может быть лучше владеет Политикой и Запугиванием, чем Огнестрельным Оружием и Знанием Улиц.

Профессия

Активные Навыки

Профессор

Академические знания, Наука

Художник

Ремесла, Экспрессия

Атлет

Атлетика, Медицина

Полицейский

Знание Улиц, Огнестрельное оружие

Преступник

Кража, Знание Улиц

Детектив

Эмпатия, Расследование

Доктор

Эмпатия, Медицина

Инженер

Ремесла, Наука

Хакер

Компьютер, Наука

Наемный убийца

Огнестрельное оружие, Скрытность

Журналист

Экспрессия, Расследование

Разнорабочий

Атлетика, Ремесла

Оккультист

Расследование, Оккультизм

Политик

Политика, Обман Специалист Академические Знания, Убеждение Религиозный Лидер Академические Знания, Окультизм Ученый Расследование, Наука Светский Человек Политика, Общение Каскадер Атлетика, Вождение Выживальщик Знание Животных, Выживание Солдат Огнестрельное Оружие, Выживание Техник Ремесла, Расследование Бандит Драка, Запугивание Бродяга Знание Улиц, Выживание
--

Физические Преимущества

Обоерукость (***)

Эффект: Ваш персонаж не получает штрафа -2 за использование левой руки в бою или для выполнения других действий. Доступно только при создании персонажа.

Лихой водитель (** или ***)

Требование: Вождение ***

Эффект: Ваш персонаж ас, и когда он за рулем, ничто не заставит его потерять концентрацию. Пока он не предпринимает других действий, кроме вождения (сохраняя автомобиль в безопасности), добавьте его Самообладание к любому броску на Вождение. С трехточечной версией, он может брать на Вождение рефлексивное действие один раз за ход.

Разрушитель (от * до ***)

Требование: Сила *** или Интеллект ***

Эффект: Ваш персонаж имеет врожденно чувство определять слабые места в объектах. При

повреждении объекта, он игнорирует одну точку Прочности, за каждую точку этого Преимущества.

Гуттаперчевый ()**

Требование: Ловкость ***

Эффект: Ваш персонаж, возможно, был акробатом, или много времени уделял йоге. Он может выбивать суставы, когда это требуется. Он автоматически выбирается из любых (естественного происхождения) пут, без броска. Во время борьбы, вычитите его Ловкость из любых бросков перебарывания противника, пока персонаж не предпринимает никаких агрессивных действий.

Быстроногий (от * до *)**

Требование: Атлетика **

Эффект: Ваш персонаж удивительно быстро передвигается, гораздо быстрее чем должен, с виду. Он получает +1 Скорость за точку; любой, кто его преследует получает штраф -1 за точку, на любые броски, чтобы догнать.

Гигант (*)**

Эффект: Ваш персонаж очень массивный. Его рост выше шести футов и толпа теснится при его приближении. Он имеет Размер 6 и получает +1 Здоровье. Доступно только при создании персонажа.

Недостаток: Покупка одежды это кошмар. Протискивание в узких местах в лучшем случае создает трудности.

Выносливый (от * до *)**

Требование: Выносливость ***

Эффект: Тело вашего персонажа выносливее, чем должно быть. Добавляйте точки этого Преимущества, чтобы сопротивляться болезням, ядам, голоданию, потере создания и даже удушью.

Железная Стойкость (от * до *)**

Требование: Стойкость *** или Решительность ***

Эффект: Каждая точка устраняет негативный модификатор (в соотношении один к одному) при сопротивлении последствий усталости или травм. К примеру, персонаж с Железной Стойкостью ** способен игнорировать до модификатора -2, вызванный усталостью. Преимущество также противодействует эффектам штрафов за ранения. Так, если все квадраты Здоровья вашего персонажа заполнены (что обычно вызывает штраф -3 на действия) и он имеет Железную Стойкость *, этот штраф уменьшается до -2. Это Преимущество не может быть использовано для получения положительных модификаторов на действия, они только сводят на нет отрицательные.

Паркур (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Ловкость ***, Атлетика ***

Ваш персонаж является квалифицированным и опытным независимым паркурщиком. Независимый паркур это искусство плавного перемещения в городской среде сложными прыжками, скачками, беговыми трюками и перебрасыванием. Этот вид спорта популяризирован современными боевиками, где персонажи беспрепятственно преодолевают заборы, стены, строительную технику, автомобили или еще что-нибудь, что город может поставить на их пути.

Обтекание (*): Ваш персонаж инстинктивно реагирует на препятствия, перепрыгивая, перескакивая и подныривая. Во время пешей погони, вычитайте ваш Паркур из успеха,

необходимого для того, чтобы догнать или оторваться. Игнорируйте штрафы за окружение к броскам Атлетики, равное вашим точкам в Паркуре.

Прыжок кошки ():** Ваш персонаж падает с выдающейся грацией. При использовании броска Ловкость + Атлетика для смягчения ущерба от падения (см. книгу правил Мира Тьмы, стр. 176), ваш персонаж получает один автоматический успех. Кроме того, добавьте ваш уровень Паркура в максимальное количество ущерба, которое может быть уменьшено этим броском. Паркур не будет смягчать ущерб от падения с критической скоростью.

Пробежка по стене (*):** При подъеме вверх, ваш персонаж может пробежать некоторое расстояние, прежде чем заняться традиционным подъемом. Без броска, ваш персонаж проходит 10 футов + 5 футов за точку в Атлетике как немедленное действие, вместо обычных 10 футов.

Эксперт Паркура (**):** Паркур стал второй натурой вашего персонажа. Потратив пункт Силы Воли, вы можете назначить в качестве рутинного действия один бросок Атлетики на прыжок, бег или лазание (один раз перебросить проваленные дайсы). В любой ход, когда вы используете эту способность, вы не можете добавлять Защиту вашего персонажа на встречные атаки.

Свободное обтекание (***):** Паркур вашего персонажа теперь находится в мышечной памяти. Он может двигаться не задумываясь, как в состоянии дзен. Персонаж должен успешно медитировать (см. стр. 51 книги правил Мира Тьмы), чтобы достичь состояния Свободного Обтекания. После достижения этого состояния, ваш персонаж каждый ход может брать действия Атлетики рефлексивными. Потратив пункт Силы Воли на бросок Атлетики в пешей погоне, вы получаете три успеха, вместо трех дайсов.

Быстрое выхватывание (*)

Требование: Сообразительность ***, Специализацию в оружии или выбранном боевом стиле
Эффект: Выберите Специализацию в Вооружении или Огнестрельном Оружии, когда приобретаете это Преимущество. Ваш персонаж достаточно натренирован в этом оружии или стиле, чтобы вытаскивание оружия было его первым рефлексом. Вытаскивание или убирание оружия считается рефлексивным действием и может быть сделано в любое время, когда применяется Защита.

Ловкость рук ()**

Требование: Кража ***

Эффект: Ваш персонаж может проникать в карманы и замки, почти не задумываясь об этом. Он может делать одно немедленное действие, основанное на Краже в качестве рефлексивного действия, один раз за ход. Кроме того, его действия Кражи остаются незамеченными, только если кто-то не пытается специально поймать его.

Малый рост ()**

Эффект: Ваш персонаж очень маленький. В нем нет даже 5 футов в высоту и его сложно заметить. У него Размер 4 и он получает квадрат Здоровья на один меньше. Он получает +2 на любые броски скрытности или на то, чтобы быть незамеченным. Этот бонус применяется в любое время, когда маленький рост является преимуществом, например переползание по небольшим помещениям.

Доступно только при создании персонажа.

Недостаток: В дополнение к низкому Здоровью, ваш персонаж может не восприниматься всерьез некоторыми людьми.

Социальные Преимущества

Большинство из этих Преимуществ используют Социальные правила (стр. 188),

влияние на Двери и другие аспекты взаимодействия.

Союзники (от * до ***)**

Эффект: Союзники помогают Вашему персонажу. Они могут быть друзьями, сотрудниками, партнерами или людьми, которых ваш персонаж шантажирует. Каждый экземпляр этого Препимущества представляет один тип союзника. Это может быть организация, общество, группировка или персона. Примеры включают полицию, секретное общество, преступность, объединения, местных политиков и академические сообщества. Каждое приобретение имеет собственный рейтинг. Ваш персонаж может иметь Союзники (Масоны) **, Союзники (преступная семья Картеров) ***, и Союзники (Католическая церковь)*.

Каждая точка представляет собой уровень влияния в этой группе. Одна точка представляет мелкие услуги и проходящее влияние. Три предлагают значительное влияние, например, пересмотр полицией обвинения в правонарушении. Пять точек расширяют пределы влияния организации, так как ее лидеры ставят свое собственное влияние на путь персонажа. Это может включать такие вещи, как массивные инсайдерские тренировки или увод в сторону расследование уголовного преступления. Независимо от запроса, он должен быть чем-то, что организация в состоянии выполнить.

Рассказчик оценивает запрашиваемую услугу от одного до пяти. Персонаж может запрашивать услуги до его рейтинга Союзников один раз за главу, без штрафа. Если он превышает свои запросы, игрок должен сделать бросок Манипуляция + Убеждение + Союзники со штрафом, равным рейтингу услуги. Если бросок успешен, группа выполняет услугу. С проваленным или успешным броском, персонаж все равно теряет одну точку в Союзниках. Эту точку можно вернуть в конце главы (см. Неприкосновенность Препимущества, на стр. 158). На драматическом провале, организация возмущается и требует возмездия. На исключительном успехе, персонаж не теряет точку.

Еще одной услугой может быть запрос персонажа заблокировать Союзников, Контакты, Ментора, Слугу или Статус другого персонажа (если он знает, что персонаж обладает соответствующим Препимуществом). Рейтинг услуги равен блокируемому Препимуществу. Как и прежде, не требуется броска, если Союзники больше или равны Препимуществу другого персонажа. Если блокирование успешно, персонаж не может использовать Препимущество в течение той же главы.

Альтернативная личность (*, ** или *)**

Эффект: Ваш персонаж создал альтернативную личность. Уровень этого Препимущества определяет, какое количество проверки он может выдержать. За одну точку, личность является поверхностной и неофициальной. Например, ваш персонаж использует псевдоним, простой костюм и акцент. Он не создал необходимых документов, достаточных для бюрократической проверки, не говоря уже о пропуске куда-либо. За две точки, он подтверждает свою личность бумагами и знаком различия. Это не прокатит для серьезных проверок, но сгодится для частных детективов или интернет-любителей. С тремя точками, персонаж может пройти тщательную проверку. Личность глубоко укоренилась в соответствующие базы данных, с довольно мелкими деталями, достаточно для того, чтобы провести даже подготовленных специалистов.

Это Препимущество также отражает потраченное персонажем время на оттачивание альтернативной личности. С одной или двумя точками он получает +1 на все броски Обмана на поддержание личности. С тремя точками он получает +2.

Это преимущество может быть приобретено несколько раз. Каждый раз, отражая новую личность.

Анонимность (от * до ***)**

Требование: Не может иметь Славы

Эффект: Ваш персонаж живет вне системы. Это означает, что покупки должны совершать за

наличные или с поддельных кредитных карт. Он избегает идентификации. Он избегает какого-либо официоза в своих делах. Любые попытки найти его по документальным свидетельствам получают штраф -1 за точку этого Преимущества.

Недостаток: Ваш персонаж не может приобрести Преимущество Слава. Это также может ограничить приобретение Статуса, если персонаж не может обеспечить достаточную идентификацию роли, которую он хочет принять.

Завсегдатай баров ()**

Требование: Общение **

Эффект: Ваш персонаж считается своим в любой барной среде и может получить приглашение куда захочет. В то время как большинству персонажей потребуются броски, чтобы смешаться в социуме, к которому они не принадлежат, он этого не делает, он уже свой. Бросок, чтобы определить его как чужака, получает рейтинг его Общения в качестве штрафа наблюдателю.

Контакты (от * до ***)**

Эффект: Контакты предоставляют вашему персонажу информацию. Каждая точка этого Преимущества представляет собой сферу или организацию, в которой персонаж может получить информацию. К примеру, Персонаж с Контактom *** может иметь Блоггеров, Торговцев Наркотиками и Финансовых Спекулянтов в качестве информаторов. Контакты не предоставляют услуги, только информацию. Может передаваться лично или по электронной почте, или по телефону или даже в некоторых странных случаях путем "сеанса".

Получение информации через контакты требует броска Манипуляции + Социальный Навык, в зависимости от используемого метода. Это преимущество может быть использовано, как правило, в случае только необходимой области, или оно может быть персонализировано путем определения индивидуума в сфере, к которой может обращаться персонаж. Если используется последний метод, Рассказчик должен дать бонус или штраф, в зависимости от того, насколько информация соответствует этому конкретному Контакту, будет ли доступ к этой информации опасен и останутся ли у персонажа хорошие отношения с ним, и будет ли выполнено услуга для Kontakта. Эти модификаторы должны быть от -3 до +3 в большинстве случаев. Если бросок успешен, Контакт предоставляет информацию.

Одним из вариантов использования Kontakтов, является получение компромата на другого персонажа. Контакт может найти чужие Социальные Преимущества и любые соответствующие Состояния (например, Неловкий Секрет).

Персонаж может иметь больше пяти Kontakтов, но рейтинг Преимущества ограничивается пятью точками, для целей блокирования Союзниками.

Слава (от * до *)**

Эффект: Ваш персонаж известен в определенных кругах за некоторые навыки или из-за неких действий в прошлом, или просто из-за удачи. Это может означать благосклонность и внимание, но также может означать негативное внимание и критику. Когда выбираете Преимущество, определите, за что ваш персонаж известен. Как правило, одна точка означает признание на местном уровне или репутация в ограниченной субкультуре. Две точки означают региональное признание и широкому кругу людей. Три точки означают признание во всем мире тому, кто, возможно, подвергся воздействию источника славы. Каждая точка добавляет дайс к любым Социальным броскам среди тех, кто находится под впечатлением от знаменитости вашего персонажа.

Недостаток: Любые броски на определение местонахождения или определения вашей личности получают +1 за каждую точку Преимущества. Если персонаж имеет Альтернативную Личность, он может смягчить этот недостаток. Персонаж со Славой не может иметь Преимущество Анонимность.

Убалтывание (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Манипуляция ***, Обман **

Ваш персонаж в разговорах ходит вокруг да около. Он произносит мили слов в минуту и часто оставляет свои цели не оправившимися, но кивающими в знак согласия.

Априори Будь Возле (ABC – маркетинговый термин, прим. пер.) (*): Правильными направляющими фразами, ваш персонаж может заставить простака сказать, что он хочет и когда хочет. Это ставит простака в уязвимое положение. Когда простак состязается или сопротивляется Социальным Взаимодействиям вашего персонажа, примените -1 их Решительности или Самообладанию.

Жаргон (**): Ваш персонаж путает простачка с помощью сложной терминологии. Вы можете применить одну подходящую Специализацию к любому Социальному броску, даже если специализация не привязана к используемому Навыку.

Пропаганда дьявола (***): Ваш персонаж часто выдвигает аргументы, с которыми он не согласен, с тем, чтобы оспорить позицию простака и удержать его от продвижения обсуждения. Вы можете перебросить один проваленный бросок Обмана за сцену.

Соление (****): Ваш персонаж может позиционировать себя таким образом, что простак считает вас надуманным вопросом или чем-то неважным для него. Когда ваш персонаж открывает Дверь, используя беседу (Убеждение, Обман, Эмпатия и т.д.), вы можете потратить пункт Силы Воли, чтобы немедленно открыть другую Дверь.

Нигерийское Письмо (*****): Ваш персонаж может воспользоваться жадностью и усердием простака. Когда дела простака идут особенно хорошо, только из-за того, что ваш персонаж был там, чтобы направить его, а потом разнести в пух и прах. Если цель восстанавливает Силу Воли путем своего Порока, в то время как ваш персонаж там присутствует, вы можете немедленно бросить Манипуляция + Обман, чтобы открыть Дверь, независимо от интервала или уровня впечатления.

Наладчик ()**

Требование: Контакты **, Сообразительность ***

Эффект: Ваш персонаж знает людей. Он может не только войти в контакт с нужными людьми, чтобы сделать работу, но еще и может заполучить их по лучшей цене. Когда нанимаете сервис (см. стр. 234), уменьшите оценку Полезности сервиса на одну точку.

Группа по интересам ()**

Требование: Членство к группе. Все члены должны иметь это Преимущество и выбранный Навык на **+

Эффект: Ваш персонаж является частью группы по интересам, которые специализируются в одной области, как представлено в Навыке. Это может быть книжный клуб, шабаш, политическая партия или любой другой интерес. Когда доступна групповая поддержка, вы получаете качество 9-снова на броски, связанные с Навыком, выбранным группой. Кроме того, группа дает два дополнительных дайса на любые длительные действия, затрагивающие данный навык.

Недостаток: Это Преимущество требует поддержки. Вы должны являться, по крайней мере, ежемесячно на неформальные встречи, для поддержания Преимущества Группы по Интересам.

Воодушевление (*)**

Требование: Внушительность ***

Эффект: Страсть вашего персонажа вдохновляет окружающих людей. С помощью нескольких слов она может удвоить уверенность группы или подтолкнуть их к действию.

Сделайте бросок Внушительность + Экспрессия. Небольшая группа слушателей дает штраф -1, небольшая толпа -2 и большая толпа -3. Слушатели получают Состояние Вдохновленный. Персонаж не может использовать это Преимущество на себя.

Железная воля ()**

Требование: Решительность ****

Эффект: Решительность вашего персонажа непоколебима. Когда вы тратите Силу Воли в состязании или чтобы сопротивляться Социальным Взаимодействиям, вы можете заменить Решительность на обычный бонус Силы Воли. Если бросок является состязательным, бросайте с 8-снова.

Ментор (от * до ***)**

Эффект: Это Преимущество дает вашему персонажу учителя, который дает советы и рекомендации. Он действует от имени своего персонажа, часто в фоновом режиме, а иногда и без ведома вашего персонажа. В то время как Менторы могут быть весьма компетентны, они почти всегда хотят что-то в обмен на свои услуги. Рейтинг в точках определяет возможности наставника, и то, в какой степени он будет способствовать вашему персонажу.

При установлении Ментора, определите, что Ментор хочет от вашего персонажа. Это должно быть для него лично важно и отражать выбранные точки. Ментор с одной точкой, может быть не в состоянии справиться с современным обществом и хочет опосредованно жить через вашего персонажа. Это может означать его посещения и рассказы о своих приключениях. Ментор с пятью точками, будет желать нечто астрономическое, например, раздобыть клятву древних, проклятый артефакт, предотвращающий предсказанную смерть, который сможет существовать, а может и нет.

Выберите три навыка, которыми обладает Наставник. Вы можете заменить Ресурсы на один из этих навыков. Один раз за сессию, персонаж может попросить Ментора об услуге. Услуга должна включать в себя один из этих Навыков или быть в рамках его Ресурсов. Наставник оказывает услугу (часто прося соразмерную помощь взамен); и если требуется бросок, Ментор получает количество успехов, равное его рейтингу в точках. С другой стороны, игрок может попросить Рассказчика подействовать от лица Ментора, якобы персонаж не знает о действиях Ментора, и не просил его.

Вступление в Тайный Культ (от * до ***)**

Культы встречаются гораздо чаще, чем хотели бы признать люди из Мира Тьмы. Тайный Культ является всеобъемлющим термином, начиная от тайных обществ, собранных в братствах домов и научных кабал, изучающих магию классического символизма, до мистических самоубийственных культов Бога-Машины.

Вступление в Тайный Культ отражает членство в одной из этих эзотерических групп. Рейтинг в точках определяет положение. Одна точка это новоприбывший, два - уважаемый член, три - священник или организатор, четыре - лидер, выдающий решения, пять - первосвященник или основатель. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж начал игру в культе, поработайте со своим Рассказчиком, чтобы обсудить детали.

Для проектирования Тайного Культа как минимум требуется три вещи. Во-первых это цель. Это является определяющей причиной существования культа. Как правило, это связано с историей культа и недавнем прошлом. Второе это Реликвия. Это вещь - основание веры членов культа. Например, кусок Бога-Машины, древнего текста на человеческой плоти или мумифицированные останки святого. Последнее это Доктрина. Каждый культ определяется своими правилами и традициями.

В дополнение к собственно включению в культ, это Преимущество дает выгоды на каждом уровне влияния. Также разработайте их. Ниже приведены руководящие принципы; используйте их для создания собственных культов.

* Специализация в Навыке или Преимущество в одну точку за уроки, относящиеся к посвященным.

** Преимущество в одну точку.

- *** Точка Навыка или Преимущество в две точки (часто сверхъестественное Преимущество).
- **** Преимущество в три точки, часто сверхъестественное.
- ***** Преимущество в три точки или выгода, не отражающаяся в игровых терминах.

Ресурсы (от * до ***)**

Эффект: Это преимущество отражает чистый доход вашего персонажа. Он может жить в престижном особняке, но если его доход связан ипотекой и алиментами, в его распоряжении остается не так много денег. Предполагается, что без Ресурсов персонажи имеют только самое необходимое.

Количество точек определяет относительно количество единовременных финансов, доступных персонажу, в зависимости от хроники. Одно и то же количество денежных средств будет означать совершенно разное, при сравнении хроник в Силиконовой Долине или хроник в трущобах Детройта. Одна точка позволяет немного тратить денег, то тут, то там. Две это комфортный, средний класс. Три лучше, верхняя граница среднего класса. Четыре это умеренно богатый. Пять - неприлично богатый.

Каждая вещь имеет рейтинг Полезности. Один раз за главу, ваш персонаж может приобрести вещь по уровню Ресурсов или ниже, ничего не потратив. Вещь, на один большая, чем его Ресурсы уменьшает его эффективные ресурсы на одну точку на полный месяц, так как он быстро ликвидирует средства. Он может приобретать вещи, с Полезностью на два меньше его Ресурсов без ограничений (в пределах разумного). К примеру, персонаж с Ресурсами **** может покупать так много телефонов с Полезностью **, сколько захочет.

Врезка

Пример Культов

Пример культа: Избранные Маммона

Маммон верит в силу всемогущего доллара и присущей ему власти. Последователи Маммона ожидают получить временное богатство и власть любой ценой. К счастью, их сети помогают новичкам быстро продвигаться вверх и переводиться в наиболее именитые сферы влияния.

Культисты: управляющий фондом рискованного инвестирования, мальчик на побегушках, субподрядчик, персональный помощник звезд, открыватель талантов, потомственный генеральный директор.

Преимущества вступления:

* Все посвященные учатся пробираться через бюрократическую волокиту, чтобы позднее выполнять свои обязанности. они получают Специализацию (Политика) в Бюрократии.

** Действительные члены должны научиться говорить, читать и писать по-арамейски. Они получают Преимущество Язык (*, Арамейский).

*** Во время погружения в тайный Маммона, культист получает доступ к обширным ресурсам культа. Распределите две точки между контактами, Союзниками, Ресурсами или Слугами чтобы отразить этот доступ.

**** Эгоцентричные и одержимые силой жрецы Маммона получают Преимущество Вор Судьбы (***), по этой причине священникам запрещается трогать других культистов.

***** Верховный жрец Маммона получает десятину от своих богатых последователей. Он получает три точки в ресурсах. Кроме того, он может сделать покупку на Ресурсы ***** раз в месяц, без ограничений, беря деньги из казны культа.

Пример культа: Сестры пулемета, Братья Бомбы

Братья и Сестры объединяют свои зачаточное понимание Бога-Машины, для того чтобы предотвратить его доминирующее влияние на все таинственные силы, которые он стремится получить. Они переделывают артефакты и пересобирают их силы в более технологическое оружие, чтобы дать отпор тьме. Братья и Сестры предпочитают

университеты и другие места обучения, где немного эзотерических знаний может просочиться через естественное и открыть глаза на правду вселенной.

Культисты: переживший Бога-Машину, библиотекарь - настройщик сети, юлевой защитник (сестра пулемет), ментор второго поколения, технический эксперт (брат бомбы).

Преимущества вступления:

* Новые рекруты, хотя им и не до конца доверяют, проходят обучение видеть влияние Болга-Машины. Они получают Специализацию (Бог-Машина) в Оккультизме.

** Маленькие сети Братьев и Сестер активно работают друг с другом. По этой причине, все посвященные получают Контакты * (Братья и Сестры).

*** Уважаемые посвященные, которые выжили больше двух лет, учат секрет переделки Ушедшего (см. стр. 243) в оружие. Уничтожая Ушедшее, они могут получить одно оружие со способностью поражать духов и призраков.

**** Высоким рангам организации назначаются подопечные и студенты. Возьмите три точки в Слугах, в любом виде, какой будет нужен игроку (один Слуга на три точки, три Слуги по одной точке и т.д.).

***** Высший ранг Братьев и Сестер занимают в основном выжившие в персом контакте. Они видели больше влияния Бога-Машины, чем большинство ныне живущих. Они получают модифицированную версию Преимущества Энциклопедические Знания, касающейся непосредственно Бога-Машины.

Подталкиватель (*)

Требование: Убеждение ***

Эффект: Вторая натура вашего персонажа - искушение и взятки. Каждый раз, когда простак в Социальном взаимодействии принимает его мягкий нажим (см. стр. 193), откройте дверь, как если бы вы удовлетворили его Порок, а также двигайте впечатление вверх по списку.

Слуга (от * до ***)**

Эффект: У вашего персонажа есть помощник, прихвостень, слуга или последователь, на которого он может положиться. Определите, кем он является, и как был получен. Возможно, вы платите ему зарплату. Возможно, он обязан вашему персонажу жизнью. Неважно, что произошло, ваш персонаж имеет над ним власть.

Слуга более надежен, чем Ментор и более лоялен, чем Союзники. С другой стороны, Слуга является одной персоной, менее способной и влиятельной, чем похожие Преимущества.

Количество точек определяет относительную компетентность Слуги. Слуга в одну точку едва в состоянии что-нибудь сделать, типа домашнего животного, который знает один полезный трюк или бездомный старик, который выполняет незначительные поручения за еду. Слуга с тремя точками является профессионалом в своей области, некто способный в своей деятельности. Слуга с пятью точками один из лучших в своем классе. Если Слуге нужно делать бросок, если он в своей области, удвойте количество точек и используйте его в качестве запаса дайсов. Для всего остального используйте его количество точек, как запас дайсов.

Это Преимущество может быть приобретено несколько раз, каждый раз предоставляя нового Слугу.

Безопасное Место (от * до ***)**

Эффект: Ваш персонаж имеет место, куда он может пойти и чувствовать там себя в безопасности. В то время, как у него могут быть враги, которые могли бы там его атаковать, персонаж готов и одержит верх. Точки отражают безопасность места. Фактическое расположение, роскошность, и размеры представлены оснащением (см. Корпус!Housing!, стр. 241). Безопасное место в одну точку должно быть оснащено основными системами

безопасности или ловушками на окнах и дверях. А на пять точек может быть команда охраны, инфракрасные сканеры на каждом входе или обученные собаки. Место может быть квартирой, особняком или укрытием.

В отличие от большинства Преимуществ, несколько персонажей могут вкладывать точки в одно Безопасное Место, сочетая его в нечто большее. Безопасное Место дает бонус на Инициативу, равный количеству точек. Это относится только к персонажу, который вкладывал точки в это Безопасное Место.

Любые попытки вломиться в безопасное место получают штраф, равный количеству точек Преимущества. Если персонаж желает, Безопасное Место может включать в себя ловушки, которые делают летальные повреждения до максимального количества точек Преимущества (игрок выбирает, сколько повреждений наносит ловушка). Для этого требуется, чтобы у персонажа была хотя бы одна точка в Ремеслах. Ловушки можно обходить броском Ловкость + Кража, с пенальти за точки Безопасного Места.

Тактика небольшого подразделения ()**

Требование: Внушительность ***

Эффект: Ваш персонаж является опытным лидером в сражении. Он может организовывать действия и выкрикивать приказы с необычайным эффектом. Один раз за сцену, когда предпринимаются скоординированные действия, которые были запланированы заранее, потратьте пункт Силы Воли и немедленное действие. Количество персонажей, равное вашей Внушительности получают бонус +3 от расхода Силы Воли.

Коллектив (от * до ***)**

Эффект: Ваш персонаж имеет в своем распоряжении команду работников или ассистентов. Они могут быть домработницами, дизайнерами, научными сотрудниками, аниматорами, мелкими бандитами или еще кем угодно, в пределах разумного. За каждую точку этого Преимущества, выберите один тип ассистентов и один Навык. В любое разумное время, Коллектив персонажа может брать действия, используя этот Навык. Эти действия автоматически получают один успех. Несмотря на то, что это малоприменимо для состязательных действий, оно гарантирует успех в незначительной, бытовой деятельности. Обратите внимание, что вы можете иметь сотрудников, не требующих Преимущество Коллектив. Это Преимущество просто добавляет механическую выгоду этим группам.

Статус (от * до ***)**

Эффект: Ваш персонаж имеет положение, членство, власть, контроль или уважение в группе или организации. Это может отражать официальный статус или неформальное уважение.

Каждый экземпляр этого Преимущества отражает положение в разных группах или организации. Ваш персонаж может иметь Статус (Удачливая Банда) ***, Статус (Кольцевые Гонки) ** и Статус (Полиция)*. Каждый дает свои уникальные преимущества. По мере увеличения количества точек, ваш персонаж поднимает свою известность в соответствующей группе.

Статус позволяет только получать выгоду в рамках группы, отраженной в Преимуществе. Статус (Организованная Преступность) не поможет, если ваш персонаж хочет получить официальное разрешение на ношение скрытого огнестрельного оружия.

Статус предоставляет следующие выгоды.

Во-первых, ваш персонаж может применять свой Статус в любом Социальном броске с той группой, в которой у него имеется власть или влияние.

Во-вторых, он имеет доступ к групповым средствам, ресурсам, финансам. В зависимости от группы, это может быть ограничено бюрократическими проблемами и предоставлением заявки. Это так же зависит от ресурсов, находящихся в наличии у конкретной группы.

В-третьих, у него есть связи. Если ваш персонаж знает Ментора, Ресурсы, Слугу,

Контакты или Союзника другого персонажа, он может заблокировать их использование. Один раз за главу, он может остановить использование одного Преимущества, если оно имеет меньше точек, чем его Статус и если разумно, давать его организации препятствовать этому типу преимущества. Если у нас Статус в организованной преступности, и если персонаж знает, что шеф полиции имеет Контакт (преступник информатор), вы можете заблокировать его использование, заставив информатора молчать.

Недостаток: Статус требует удержания и часто прямых обязанностей. Если эти обязанности не выполнять, Статус может быть потерян. Точки не будут доступны, пока персонаж не вернет свое положение. В нашем примере Организованной Преступности, ваш персонаж может платить деньги за защиту, предложить подношение вышестоящим или предпринимать преступные действия.

Поразительная внешность (* или **)

Эффект: Ваш персонаж ошеломляет, призывает, командует, отражает, угрожает, чарует или иным образом привлекает внимание. Определите, как выглядит ваш персонаж и как люди на это реагируют. За одну точку, персонаж получает бонус +1 на Социальные броски, которые затрагивают его внешность. За две точки, бонус возрастает до +2. В зависимости от особенностей, это может влиять на Экспрессию, Запугивание, Убеждение, Обман или другие броски.

Недостаток: Внимание это палка о двух концах. Любые броски на обнаружение или запоминание вашего персонажа получают тот же бонус дайсов. Иногда ваш персонаж будет привлекать нежелательное внимание в социальных ситуациях. Это может привести к дальнейшим осложнениям.

Врезка

Примеры Преимущества Статус

В то время как Статус можно применить к практически бесконечному количеству организаций, вот список некоторых обычно Преимуществ Статуса и предложенное количество точек в качестве отправной точки. Эти примеры абстрактны; у персонажа может быть точка выше или ниже и по-прежнему удерживать занимаемую позицию. Например, полицейский детектив может иметь две, три или четыре точки в Статус (Полиция): количество точек просто показывает его относительное влияние и уважение в участке.

Статус (Полиция)

- * оплачиваемый информатор
- ** патрульный полицейский
- *** детектив
- **** сержант
- ***** шеф полиции

Статус (Банда)

- * новая кровь
- ** рядовой
- *** лидер местной банды
- **** региональный мордоворот
- ***** лидер картеля

Статус (Медик)

- * волонтер, выполняющий обязанности медсестры
- ** сиделка
- *** врач-ординатор

**** главврач
***** директор больницы

Статус (Клуб Адского Пламени)

* наживка
** посвященный
*** духовный наставник
**** мастер
***** великий мастер

Статус (Военный)

* рядовой
** капрал
*** сержант
**** полковник
***** генерал

Статус (Корпорация)

* подрядчик, новый работник
** служащий
*** управляющий среднего звена
**** член правления
***** генеральный директор

Доброжелательный ()**

Эффект: Ваш персонаж очень хорошо сходится с людьми. Это дает ему преимущество в получении того, что он хочет. В начале попытки Социального маневрирования, вы можете выбрать принятие Состояния Залоговый! Leveraged!, Обморочное состояние или Уязвимый, для того, чтобы немедленно устранить две Двери объекта.

Вкус (*)

Требование: 2 Ремесла и Специализация в Ремесле или Экспрессии.

Эффект: Ваш персонаж имеет изысканный вкус и может подмечать мелкие детали в моде, еде, архитектуре и других форм искусства и ремесел. Это не только позволяет быть внимательным к деталям, но и ставит персонажа в центр внимания в среде критиков. Он может оценивать вещи в пределах его области знаний. С броском Сообразительность + Навык, в зависимости от объекта (Экспрессия для поэзии, Ремесла для архитектуры), ваш персонаж может собрать незначительные детали о вещи и чем-то другом, какие пройдут мимо менее требовательных умов. За каждый успех задайте один из нижеследующих вопросов или получите +1 к любым Социальным броскам, относящихся к группе, заинтересованной в искусстве, на всю оставшуюся часть сцены.

- Какой скрытый смысл этого?
- О чем думал создатель, когда делал это?
- Что является слабым местом?
- Кто из свидетелей сильно затронут этой частью?
- Как нужно оценить этот кусок?

Истинный друг (*)**

Эффект: У вашего персонажа есть истинный друг. В то время, как этот друг может иметь определенные функции, охваченные другими Преимуществами (Союзник, Контакт, Ментор, Слуга и т.д.), Истинный Друг имеет к вам глубокое, по-настоящему доверительное отношение, которое не может быть нарушено. Если ваш персонаж не вытворит что-нибудь

вопиющего, Истинный Друг никогда не предаст его. Рассказчик не может убить Истинного Друга по своему замыслу, без вашего разрешения. Любые броски против вашего Истинного Друга получают штраф -5. Кроме того, один раз за историю, ваш персонаж может восстановить один пункт Силы Воли, путем взаимодействия с вашим Истинным Другом.

Сверхъестественные Преимущества

Эти Преимущества требуют, чтобы персонаж оставался человеком (не сверхъестественным). Если персонаж становится вампиром, гулем, магом или другим типом сверхъестественного, эти Преимущества пропадают. Эти Преимущества могут быть перераспределены, как говорится в правилах Неприкосновенность Преимуществ (см. стр. 158).

Это Преимущества с глубоко мистическим уклоном, и не каждый подойдет для любой хроники. Если вы позволяете некоторые Сверхъестественные Преимущества, обсудите это с игроками до того, как они создадут своих персонажей. Некоторые хроники (включая хроники Бога-Машины в этой книге) предлагают несколько Сверхъестественных Преимуществ как часть зацепок. В этом случае, обратите на них внимание игроков, чтобы они рассмотрели эти Преимущества.

Чтение ауры (*)**

Эффект: Ваш персонаж имеет психическую способность воспринимать ауры; эфемерные ореолы энергии, которые окружают все живое. Это позволяет ему воспринимать эмоциональное состояние субъекта и возможно, любого сверхъестественного существа. Цвет ауры показывает общее расположение человека, а отливы, потоки, тон и другие странности показывают другие влияния. Обратите внимание, что ваш персонаж может не знать, на что он смотрит, когда видит странности в ауре. Например, он может не знать, что бледная аура означает вампира, если он не встречался с вампирскими аурами в прошлом.

Для активации Чтения Ауры потратьте пункт Силы Воли и бросьте Сообразительность + Эмпатия - Самообладание субъекта. Восприятие ауры занимает непрерывный момент пристального взгляда, который может выглядеть подозрительно, даже для неосведомленного персонажа. За каждый успех, задайте игроку наблюдаемого объекта один из следующих вопросов. Вместо этого, можно взять +1 на Социальные броски против этого персонажа на всю сцену, в связи и пониманием его эмоционального состояния.

- Какая самая выраженная эмоция у вашего персонажа?
- Говорит ли персонаж правду?
- На чем сосредоточено внимание вашего персонажа прямо сейчас?
- Собирается ли ваш персонаж нападать?
- Какие эмоции ваш персонаж пытается скрывать?
- Ваш персонаж сверхъестественный?

Определите, как ваш персонаж воспринимает ауры. Может быть он видит разные оттенки как разные эмоции. Может быть, он слышит шепот в своей голове, говорящий тонкие истины об объекте.

Недостаток: Из-за чувствительности вашего персонажа к сверхъестественному, иногда оказывается, что он "знает слишком много". Не больше, чем один раз за главу, когда вы в первый раз встречаете сверхъестественное, Рассказчик может бросить Сообразительность + Окультизм, с пенальти за Самообладание вашего персонажа. В случае успеха, он получает странное чувство, что ваш персонаж знает о его природе. Это не обязывает себя вести каким-то образом, но может вызвать осложнения.

Биокинезис (от * до ***)**

Эффект: Ваш персонаж имеет возможность психически изменять свой биологический материал. Потратив пункт Силы Воли, и сконцентрировавшись минуту, он может поменять свои Физические Атрибуты. Он может перемещать одну точку Атрибута за одну точку этого

Преимущества. Эта перемена длится один час. Это не может поднять Атрибут выше пяти точек.

Кроме того, персонаж быстро лечится. Сократите вдвое все сроки исцеления.

Ясновидение (*)**

Эффект: Ваш персонаж может проецировать свои чувства в другое место. Он видит, слышит, чувствует запахи и ощущает другое место, как будто бы он там был. Эта способность требует пункта Силы Воли на активацию, успешную медитацию и броска Сообразительность + Оккультизм.

Предлагаемые модификаторы: наличие объекта, важное тому месту (+1), никогда там не был (-3), наблюдение персонажа, а не места (-3), наблюдение неконкретной местности (-4), провел там много времени (+2), контакт с тем, у кого есть сильная связь с местом (+1)

Недостаток: При выборе этой способности, определите, как ваш персонаж провидит. Может быть через хрустальный шар, с помощью наркотического транса, эзотерической компьютерной модели или любым другим способом. Он не может провидеть без этого инструмента или методологии.

Проклятый ()**

Эффект: Ваш персонаж поссорился с судьбой. Где-то, когда-то он был проклят. Самое главное, что он знает о проклятии. При покупке этого Преимущества, определите ограничения этого проклятия. Обычно это принимает форму одного утверждения "Накануне вашего двадцать седьмого дня рождения, вы будете пировать вашей гибелью". Важно проработать детали с Рассказчиком. Проклятие должно вступить в силу в рамках запланированной хроники.

Несмотря на то, что он знает, когда умрет, это на самом деле опыт освобождения. Он знает о методе своей смерти, поэтому ничто другое его не может расстроить. Получите +2 на любые броски Решительности + Самообладание, чтобы встретить страх лицом к лицу. Каждый раз, когда персонаж получает летальные повреждения в его последние три квадрата Здоровья, получите дополнительный Толчок.

Медиум (*)**

Требование: Эмпатия **

Эффект: Ваш персонаж слышит слова и стоны умерших. Если он потратит время на разбор слов, он может вербально с ними взаимодействовать.

У вашего персонажа есть нечто большее, чем сноровка, когда он знает, что эфемерные существа скрываются неподалеку - он может добраться до них и наладить с ними контакт. Проводя ритуал, медитацию или другую подготовку для общения с невидимым, и успешный бросок Сообразительность + Оккультизм, временно увеличивает соответствующее Состояние и делает один шаг в прогрессии от нуля до Якоря!Anchor!, Резонанса или Инфраструктуры, чтобы Открыть и наконец Контролировать (см. стр. 223 для того, чтобы посмотреть как Состояния относятся к духам). Эффект продолжается, пока он тратит пункты Силы Воли, но если для продвижения Состояния было использовано Влияние, это уменьшит прогресс на один шаг.

Недостаток: Разговор с призраками может быть благословением, но ваш персонаж не может отключить это чувство, не больше чем отключить слух. Персонаж слышит слова мертвых в любое время, когда они говорят. Один раз за игровую сессию, обычно в момент крайнего стресса, Рассказчик может доставить тревожный сигнал вашему персонажу из загробного мира. Вы должны прокинуть бросок Решительности + Самообладания или получить Состояние Потрясен или Напуган.

Разум сумасшедшего ()**

Требование: Эмпатия ***

Эффект: Ваш персонаж примеряет на себя шкуру проблем. Если он расследует преступление или другое явление, он может представить себе состояние сознания преступника. Это довольно часто помогает. Однако есть и темная сторона этого явления.

После того, как он решает погрузиться в сознание преступника (обычно это включает в себя медитацию или прочтение отчетов преступления), он получает способность 8-снова на все броски расследования, преследования и остановки преступника. Но один раз за ночь, когда он спит, ему снятся и эти преступления и теоретически будущие. Это интенсивно травмирует и торопит в его дальнейшей охоте. Если он проводит день, не преследуя преступника, это создает бросок Переломного момента, как будто он сам совершил преступление. Он может обходить сны и переломные моменты, бодрствуя, но с обычными эффектами недосыпания. До того, как преступник будет пойман, любые броски его собственных бросков на переломных моментах, которые он совершает, получают штраф -1.

Чувствительность к предзнаменованиям (*)**

Эффект: Ваш персонаж во всем видит знаки и закономерности. От того, как падают листья до струи антифриза, когда ломается его радиатор, до соотношений окружностей гильзы, которую он подобрал на тротуаре - все имеет значение. После некоторого рассмотрения, он может интерпретировать эти значения. Было бы гораздо лучше, если бы он мог выключить это. Важно все. Все что угодно может означать конец света, смерть его друзей или другие трагедии. Если предзнаменование не сбылось, значит, это было что-то другое.

Один раз за игровую сессию, вы можете сделать бросок Сообразительности + Оккультизм, чтобы интерпретировать предзнаменования его окружения. За каждый успех, спросите Рассказчика вопрос, отвечающий да/нет, о жизни персонажа, его окружения, конкретной задачи или мира в целом. Рассказчик должен правдиво отвечать на эти вопросы.

Недостаток: Его способность становится навязчивой идеей. Каждый раз, когда он читает знамение, он получает Состояние Одержимость или Напуганный.

Психокинетика (* или *****)**

Эффект: Ваш персонаж имеет психическую способность управлять силами вселенной. Каждый тип Психокинезики отличается. например, ваше персонаж может иметь Пирокинез, Кριοкинез или Электрокинез, контролируя огонь, холод и электричество соответственно. Это не полный список. Он может усиливать, контролировать форму и снижать конкретную область способности. С трехточечной версией, некоторые силы должны присутствовать, чтобы можно было ими манипулировать. С пятиточечной версией, сила может происходить из ничего.

Потратьте пункт Силы Воли, чтобы активировать Психокинез и бросьте Решительность + Оккультизм. Каждый успех позволяет степень манипуляции: выберите один из вариантов ниже. Если вы намерены причинить вред, вычитите Решительность жертвы из вашего броска. Если персонажу будет причинен вред без прямой атаки, например он бежит через область пламени, трехточечная версия Преимущества наносит одно летальное повреждение, а пятиточечная два. Рассказчик может решить, что бОльшие проявления вызывают больше повреждений, если ситуация этого требует.

- Увеличивает или уменьшает размера явления на единицу.
- Перемещение явления на число ярдов, равное Силе воле вашего персонажа, умноженное на 2.
- Сформируйте силу в определенную форму. Для этого может потребоваться бросок Интеллекта + Ремесла, чтобы сформировать в детальную или сложную форму.
- Атаковать жертву. Выделите любое количество успехов из броска для причинения вреда. С трехточечным Преимуществом, Психокинез это оружие вызывающее 1L повреждение. Психокинез считается оружием с 2L повреждением, с пятиточечной версией.
- Используйте силу творчески. Это зависит от самой силы и ситуации. Например, Электрокинетик может использовать свою способность, чтобы на короткое время запустить

электронное устройство или придать импульс заглушему автомобилю.

- Проявление силы. Это работает только с пятиточечной версией. Она проявляется в куске силы Размером 1. Она может распространиться или быть увеличена дальнейшими успехами.

Недостаток: Всякий раз, как персонаж тратит свой последний пункт Силы Воли, Рассказчик может вызвать спонтанный вызов способностей. Сопровождайтесь этому броском Решительность + Самообладание, со штрафом -2, если неподалеку расположена актуальная сила. Например, штраф применяется, если Пирокинетика заперли на фабрике с горячим горном. Это, как правило, происходит в дико неподходящий момент и больше вызывает проблем, чем решает их. Эти спонтанные проявления силы Психокинезиса не стоят Сила Воли.

Психометрия (*)**

Эффект: Психометрия это способность считывать информацию, оставленную на физических объектах. Ваш персонаж может почувствовать эмоциональный резонанс оставленный на вещи или воспринимать важные события, привязанные к определенному месту. Способность автоматически полностью сосредотачивается на наиболее эмоционально напряженном моменте, связанном с этой вещью.

Потратьте пункт Силы Воли, чтобы активизировать психометрию. Успехи, набранные на броске Сообразительность + Оккультизм, определяют ясность видений. За каждый успех, вы можете спросить вопрос на да/нет у Рассказчика или один из следующих вопросов. По вопросам, относящимся к конкретным персонажам, если ваш персонаж не встречал их, Рассказчик может просто дать их описание.

- Какая тут самая сильная эмоция?
- Кто помнит этот момент больше всего?
- Я что-то пропустил в этой сцене?
- Где был этот объект в ходе мероприятия?
- Какой Переломный Момент вызвал событие?

Предлагаемые модификаторы: Персонаж до этого уже считывал информацию с этой вещи (-2), важное событие произошло более дня назад (-1), более недели назад (-2), больше месяца назад (-3), больше года назад (-5), вещь использовалась в жестоком преступлении (+2), вещь лишь смутно привязана к событию (-2), духи, относящиеся к событию, находятся неподалеку (+3).

Недостаток: Один раз за главу, Рассказчик может заставить сработать Психометрию в любое время в важном месте или при прикосновении к важной вещи. Это не требует броска или пункта Силы Воли. Рассказчик может дать любую информацию, имеющую отношение к событию, о котором идет речь. Рассказчик также может наложить одно Состояние, относящееся к данному событию.

Телекинез (от * до ***)**

Эффект: Ваш персонаж имеет психическую способность управлять физическим миром при помощи своего разума. Это означает подъем, отталкивание и притягивание объектов. Тонкие манипуляции выходят за рамки телекинеза. Потратив пункт Силы Воли, можно активировать Телекинез на всю сцену. Его точки в этом Преимуществе определяют эффективную Силу разума, для целей поднимания или другого влияния на окружение.

Телекинетик может использовать свои способности, чтобы причинить вред. Каждая "атака" стоит пункта Силы Воли. Запасом дайсов для атаки является Телекинез + Оккультизм, со штрафом за Выносливость противника. Атака вызывает тупые повреждения. Кроме того, телекинез можно использовать для борьбы, точки Преимущества будут представлять Силу. Любые подавляющие!overpowering! маневры требуют дополнительных пунктов Силы Воли.

Недостаток: Каждый раз, когда персонаж получает травму или получает интенсивное

воздействие, Рассказчик может попросить сделать бросок Решительности + Самообладания, чтобы сопротивляться активации Телекинеза в неподходящее время. Если бросок провален, персонаж активирует Телекинез в быстром, впечатляющем проявлении этой силы. Такое использование телекинеза бесплатно. Игрок может выбрать автоматический провал на броске Решительности + Самообладания и взять Толчок.

Телепатия (или ***)**

Эффект: Ваш персонаж может слышать поверхностные мысли и читать разумы. С пятизначной версией этого Преимущества, он может транслировать простые сообщения в разум других людей. Он слышит эти мысли, как будто они были произнесены вслух, что иногда может сбивать. Он может слышать мысли на том же расстоянии, на котором он мог бы услышать нормальный разговор, но это не зависит от окружающего шума (так телепат может слышать мысли находящегося рядом с ним человека, на громком концерте, даже если бы он не мог услышать произнесенную речь, но не сможет услышать мысли человека, находящегося на противоположной стороне футбольного поля, даже в тишине). Потратьте пункт Силы Воли для активации Телепатии и бросьте Сообразительность + Эмпатия, минус Решительность объекта, если он не желает контакта. В случае успеха, игрок объекта должен сказать вам основные мысли, вертящиеся в мозгу персонажа. Дополнительные успехи позволяют задать игроку дополнительные вопросы из нижеследующего списка. Вопросы можно задать в любое время в течение той же сцены. С пятизначной версией, каждый успех предлагает одну фразу, которую объект может услышать, как будто бы ваш персонаж ее произнес. Эти фразы могут быть переданы в любое время той же сцены.

- Что хочет ваш персонаж прямо сейчас?
- Чего больше всего ваш персонаж боится именно сейчас?
- Что скрывает ваш персонаж?
- Что ваш персонаж хочет, чтобы я сделал?
- Что ваш персонаж знает о [соответствующей теме]?
- На чем ваш персонаж сосредоточен прямо сейчас?
- Есть что-то постыдное или неловкое в вашем персонаже?

Недостаток: Иногда ваш персонаж слышит вещи, которые слышать не стоило бы. Один раз за главу, Рассказчик может дать вашему персонажу сообщение об ужасных вещах. Может быть, он подслушивает безумный внутренний бред сектанта в толпе. Может быть, он слышит о захвате самолета. Может быть, он слышит бессвязные мысли Бога-Машины. Эти подслушанные мысли не случайны. Они всегда приходят, когда у вашего персонажа есть нечто важное, нечто иное, что происходит. Когда это происходит, Рассказчик дает вам Состояние Напуганный или Потрясенный.

Вор судьбы (*)**

Эффект: Ваш персонаж является магнитом для удачи и судьбы. Когда он находится рядом с человеком, он непреднамеренно крадет его удачу. Если он до кого-нибудь дотрагивается, это Преимущество вступает в силу, если он не потратит пункт Силы Воли, чтобы обуздать этот эффект в течение сцены. В тот же день, все провалы субъекта становятся драматическими провалами. Если персонаж пользуется этим Преимуществом, то в этот день он получает четыре дайса в любое время, когда он тратит Силу воли для увеличения запаса дайсов.

Недостаток: После того, как жертва этого Преимущества пострадает от драматического провала, он слышит имя вашего персонажа в глубине душ. Это может вдохновить на тщательное рассмотрение.

Потустороннее чувство ()**

Эффект: Ваш персонаж имеет "шестое чувство" на тип сверхъестественного существа, выбранного при приобретении этого Достоинства. Например, вы можете выбрать Потустороннее чувство: Вампиры или Потустороннее чувство: Феи. Это чувство у каждого

проявляется по-разному. Волосы персонажа встают дыбом, ему становится физически плохо или возможно он чувствует прикосновение холода. Он знает, что что-то не так, когда он находится рядом с соответствующим сверхъестественным существом. Один раз за главу, игрок может принять Состояние Напуган (стр. 183) в обмен на точное определение, откуда идет ощущение. Если цель использует силу, которая специально скрывает ее сверхъестественную природу, ваша способность не срабатывает (однако Состояние остается до тех пор, как не будет разрешено, как обычно).

Примечание: Если персонаж выбирает "Бог-Машина" в качестве фокуса этого Преимущества, персонаж также сможет видеть через Инфраструктуру Сокрытия (видеть шестерни, когда их никто другой не видит, к примеру).

Боевые Преимущества

Некоторые Преимущества этого раздела имеют другие Преимущества в качестве требований. Это уточняет формы и дополнительные области знаний. К примеру, Железная Кожа требует Боевые Искусства**. Это означает, что вам нужно иметь две точки в Боевых Искусствах, до того как вы приобретете Железную Кожу.

Многие Стилевые Боевые Преимущества требуют от персонажа пожертвовать его защитой. Защита не может быть пожертвована несколько раз за ход; это предотвращает совместное использование некоторых маневров.

Вооруженная оборона (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Ловкость ***, Вооружение **, Защитный бой: Вооружение

Вы в состоянии использовать оружие, чтобы остановить людей, которые пытаются вас убить. Чаше задействованные офицерами полиции щиты или дубинки ASP, также эффективны, как и ножка стула.

Прикрыть углы (*): Каждый раз, когда вы берете действие Уклонения, уменьшайте штрафы за нескольких атакующих на 1. Вы можете применить свою полную Защиту против первых двух атак, получая штраф -1 на третью и так далее.

Слабое место (**): Вы бьете по руке оппонента, а не по его оружию. Используйте эту способность, защищаясь против вооруженного нападающего. Если ваша Защита уменьшает его запас дайсов на атаку до 0, он обезоружен. Если вы Уклоняетесь, вы обезоруживаете вашего оппонента, если ваш бросок Защиты уменьшает количество успехов атаки до 0.

Агрессивная Защита (***): Любой, кто будет настолько глуп, чтобы подойти к вам, обязан получить травму. Когда вы берете действия Уклонения, если вы набрали больше успехов, чем атакующий, вы делаете один пункт летального повреждения за каждый успех. Ваш бонус оружия не добавляется к этому дополнительному повреждению.

Недостаток: вы должны потратить пункт Силы Воли и объявить, что вы используете Агрессивную Защиту в начале хода. Вы не можете комбинировать этот маневр с маневром Давление Превосходства или Слабое Место.

Железный Страж (****): Вы и ваше оружие являетесь одним целым. В начале каждого хода, вы можете выбрать уменьшение вашего бонуса оружия (до минимума 0), чтобы увеличить вашу Защиту на то же число. Если вы предпринимаете действие Уклонения, добавляйте свой полный бонус оружия на Защиту после удвоения запаса дайсов.

Давление Превосходства (*****): Вы открываете противника через блок и ударяете его кулаком или ногой. Когда вы предпринимаете действие Уклонения, если ваш бросок Защиты уменьшает успехи атаки до 0, вы можете сделать безоружную атаку против этого оппонента со штрафом -2. Ваш оппонент применяет Защиту как обычно.

Недостаток: Потратьте пункт Силы Воли, чтобы сделать атаку. Этим способом вы можете сделать только одну атаку за ход.

Удар по больному месту ()**

Требование: Уличный бой ***, Обман **

Эффект: Ваш персонаж является мастером обманок и финтов. Он может посмотреть в каком-то направлении, чтобы противник сделал тоже самое или может наступить на пальцы ног для отвлечения. В любом случае, он дерется грязными способами. Сделайте бросок Ловкость + Обман в качестве рефлексивного действия. Оппонент сопротивляется Сообразительностью + Самообладанием. Если вы набрали больше успехов, противник теряет свою защиту на следующий ход. Каждый раз, когда персонаж использует этот маневр в одной сцене, он получает накапливающийся штраф -2 к дальнейшему использованию, так как оппонент привыкает к вашим трюкам.

Удушающий захват ()**

Требование: Драка **

Если в ваши руки кто-то попался, все кончено. Во время борьбы вы можете предпринять действие Удушения.

- Удушение: Если вы набрали успехов вдвое больше, чем Выносливость противника, он теряет сознание на (шесть - Выносливость) минут. Сначала вам нужно преуспеть в действии Удержания. Если вам сразу не удалось достигнуть успеха, вы можете Удушить вашего оппонента на следующих ходах, складывая все ваши успехи.

Ближний бой (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Сообразительность ***, Атлетика **, Драка ***

Вы знаете, что ударив кого-то в лицо, проще всего переломать маленькие кости в своей руке. Поэтому вы совершенствуете искусство использования окружения, чтобы наносить урон людям.

Огневые рубежи (*): В некоторых ситуациях, лучшим вариантом является тактическое отступление, особенно если вы случайно принесли нож на перестрелку. Вы можете добежать до укрытия в качестве реакции на дальнюю атаку, вместо того, чтобы упасть (см. "Упасть", стр. 164-165 книги правил Мира Тьмы). Вы отказываетесь от действий на свой ход, чтобы добраться до любого укрытия со своей двойной Скоростью.

Твердые поверхности (**): Удар чьей-то головой о писсуар, компьютерный монитор или кирпичную стену представляет собой удобный способ увеличить количество причиненной боли, при этом, не повреждая вышеупомянутые кости руки. Во время борьбы вы можете ударить противника о твердую поверхность действием Повреждения. Вы делаете летальные повреждения и немедленно заканчиваете борьбу.

Бронированный гроб (***): Проблема защиты проста: те же самые вещи, которые вас защищают, могут обернуться против вас. Это справедливо как для бронежилетов, так и для всего остального. Конечно, он блокирует пули и ножи, но в клинче он может стать смиренной рубашкой. Когда вы боретесь с противником, добавьте его рейтинг брони в ваш запас дайсов. Когда вы используете действие Ущерба, игнорируйте броню оппонента. Эта техника не может быть использована вместе с Твердыми Поверхностями.

Подготовительная работа (****): Если у вас есть секунда, чтобы осмотреться, вы можете поймать кого-нибудь врасплох практически в любом месте. При начале внезапной! surprise! атаки, ваш бросок Ловкости + Скрытность становится механическим действием. Недостаток: Вы не можете использовать это Преимущество чтобы сделать снайперскую атаку - ваша засада должна использовать Драку или Вооружение.

Поворот (*****): Если вы оказались близко к оппоненту, вам может подойти его оружие. Когда вы пытаетесь Разоружить вашего оппонента, поднимите результат на один уровень - на провале, ваш оппонент бросает оружие. На успехе, вы получаете оружие вашего оппонента. На исключительном успехе, вы получаете оружие, а оппонент получает два тупых повреждения.

Защитный бой (*)

Требование: Драка * или Вооружение *, нужно выбрать при покупке этого Преимущества.

Эффект: Вы натренированы в бою избегать повреждений. Используйте вашу Драку или Вооружение для подсчета Защиты, вместо Атлетики. Вы можете выучить обе версии Преимущества, что позволит вам использовать любое из трех умений для вычисления Защиты. Тем не менее, вы не можете использовать навык Вооружение на Защиту, если у вас нет оружия в руке.

Боевая искусность ()**

Требование: Ловкость ***, Специализация в Вооружении или Драке.

Эффект: Выберите Специализацию в Вооружении или Драке, когда приобретаете это Преимущество. Интенсивное обучение вашего персонажа в определенном оружии или стиле позволило ему получить больше пользы от быстроты и ловкости, чем от силы. Вы можете заменить Силу персонажа на Ловкость, когда делаете броски с данной Специализацией.

Это Преимущество можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новую Специализацию.

Перестрелка (от * до *, Стилевой)**

Требование: Самообладание ***, Ловкость ***, Атлетика **, Огнестрельное оружие **

Эффект: Ваш персонаж комфортно себя чувствует с огнестрельным оружием. Он подготовлен к стрессовым ситуациям и знает, что нужно делать, чтобы стрелять, и в тоже время не быть подстреленным. Этот Стиль о движении, откатов вбок, и выстрелах между этими движениями. Это не серия точных техник; это практическое использование огнестрела в реальных ситуациях.

Стреляй первым (*): В перестрелке, тот, кто первый стреляет, обычно выигрывает. Ваш персонаж натренировался в стычках стрелять первым. Если оружие в руках, добавьте точки Огнестрельного Оружия в Инициативе. Если у персонажа есть Быстрое Выхватывание, он может использовать Стреляй Первым чтобы вытащить оружие и выстрелить с увеличенной инициативой на первом ходу боя.

Подавляющий огонь ():** Иногда цель выстрела является отвлечение, а не попадание. Ваш персонаж натренирован выстрелить горсть патронов, чтобы заставить оппонента совершить импульсивные действия. Когда используете маневр Прикрывающий Огонь (стр. 200), ваши оппоненты не могут получить выгоду от прицеливания. Персонаж может применить свою Защиту против входящей атаки Огнестрельным Оружием, в дополнение к бонусам за укрытие. Кроме того, ваши тренировки позволяют делать Заградительный Огонь с полуавтоматическим оружием.

Вторичная цель (*):** Иногда выстрелить в противника за укрытием практически невозможно. Однако пуля может от ricochet от объект, или уронить укрытие. Используя Вторичную Цель, ваш персонаж, вместо стрельбы в оппонента, может выбрать ударить его любым подходящим объектом, находящимся рядом. Это вызывает тупые повреждения, вместо летальных, но игнорирует все штрафы за укрытие. Но в этом случае, к броску повреждений не добавляется бонус за повреждение оружия.

Борьба (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Выносливость ***, Сила **, Атлетика **, Драка **

Эффект: Ваш персонаж обучен борьбе или одному из многих боевых искусство, имеющих в основе борьбу.

Расползание (*): Ваш персонаж может использовать свой вес, чтобы защитить себя во время борьбы. Добавьте два к Силе во время сопротивления пересиливающих маневров.

Тейкдаун ():** Ваш персонаж быстро может уложить противника на землю. С обычным броском, вы можете уложить оппонента на землю, вместо того, чтобы оставаться в состоянии борьбы. Вы также можете выбрать сделать тупые повреждения, равные количеству выброшенных успехов.

Фиксирование сустава (*):** Во время борьбы, ваш персонаж может зафиксировать

сустав или применить другую обездвиживающую тактику. Любая попытка пересилить вашего персонажа вызывает у другого персонажа одно тупое повреждение. В дополнение, любой пересиливающий маневр, который использует ваш персонаж, вызывает одно летальное повреждение дополнительно к его нормальному эффекту.

Тяжелое Оружие (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Выносливость ***, Сила ***, Атлетика **, Вооружение **

Эффект: Ваш персонаж натренирован с тяжелым оружием, которое требует силы, широких пространств и инерционных ударов, вместо скорости и аккуратности. Этот Стил может быть использован с двуручным оружием, таким как клеймор, бензопила, копье или вырванный уличный знак.

Уверенный удар (*): Ваш персонаж не всегда бьет очень сильно или очень быстро, но зато гарантированно наносит смертельный удар при попадании. Вы можете рефлексивным действием убрать три дайса из любого запаса дайсов атаки (минимум до нуля), чтобы добавить их к рейтингу повреждения на ход. Эти дайсы должны отниматься после подсчета любых штрафов за окружение или Защиты оппонента.

Дистанция Угрозы ():** Оружие вашего персонажа огромно и держит противников на расстоянии. Если вы выбираетесь не двигаться и не Уклоняться в течение своего хода, любой противник,двигающийся к вам, получает одно летальное повреждение и штраф в Защиту, равный уровню повреждений вашего оружия. Этот штраф продолжается только один ход. Это не может быть использовано в ход, когда персонаж использует Уклонение.

Причинить Боль (*):** Удары вашего персонажа оглушают и временно выводят из строя, а также наносят телу массивные травмы. Пожертвуйте Защитой вашего персонажа, чтобы использовать Причинить Боль. Сделайте обычный бросок атаки. Любое повреждение, которое вы нанесете с помощью этого маневра, считается как штраф на все действия жертвы в течение его следующего хода. Таким образом, если вы нанесли 4L повреждений, противник получит штраф -4 к своей следующей атаке.

Защитная Стойка (**):** Ваш персонаж так держит свое оружие, что его сложно атаковать. Если его оружие в руках, потратьте пункт Силы Воли рефлексивным действием, чтобы на следующий ход добавить уровень повреждения оружия к его броне. Это не защищает от огнестрельного оружия.

Раздирание (***):** Порезы вашего персонажа оставляют пагубные, постоянные раны. Потратив пункт Силы Воли, до того как сделать бросок атаки, вы причиняете одно agravированное повреждение в дополнение к уровню повреждения оружия, если атака была успешна. Этот пункт Силы воли не прибавляется к броску атаки.

Импровизированное Вооружение (от * до *, Стилевой)**

Требование: Сообразительность ***, Вооружение *

Большинство людей не ходят вооруженными. Несмотря на то, что пистолет или нож, вытащенный на улице, может охладить враждебную ситуацию, но может также и подогреть, и ситуация с резкими словами может закончиться тремя трупами в морге. Если на вас наставили нож, было бы неплохо что-то иметь под рукой.

Ты хорош с тем, что у вас есть. Если вам повезло - если вы находитесь в баре, у вас есть много стеклянных бутылок, возможно бильярдный кий. У вас есть практически шестое чувство на оружие, которое можно найти практически в любом месте.

Всегда вооружен (*): Вы всегда можете положить свои руки на что-то опасное и получить инстинктивное понимание того, как это можно использовать со смертельной точностью. В начале вашего хода, сделайте рефлексивный бросок Сообразительность + Вооружение, чтобы схватить объект, подходящий в качестве оружия, который может находиться практически в любом окружении (Игрок должен поработать с Рассказчиком, чтобы определить нужную вещь - большой острый камень на природе или тяжелая пепельница, с разбитым острым краем). Независимо от того, что вы подобрали, оружие

имеет +0 модификатор, штраф на инициативу -1, Размер 1, Прочность 2 и Структура 4. На исключительном успехе, увеличьте модификатор оружия и Размер на 1, и увеличьте штраф на инициативу до -2. Что бы вы не схватили, вы не получаете штрафа в -1 за владение импровизированным оружием (стр. 205).

В опасном положении ():** У вас есть привычка ставить свое оружие на пути идущей атаки, не важно насколько оно мало и малопригодно для блокировки. Пока вы держите импровизированное оружие, приобретенное маневром Всегда Вооружен, вы можете считать Структуру вашего оружия в качестве брони против одной атаки Драки или Вооружения. Любое повреждение, которое вы получаете, вызывает повреждение объекта, минуя Прочность. Вы можете позже использовать оружие для атаки в этот ход, но можете использовать эту способность, когда прибавляете вашу Защиту на атаку.

Переломный момент (*):** Одним из верных способов выиграть бой, является удар противника так сильно, что он больше не встанет, даже если это в процессе повлечет потерю оружия. Когда вы делаете тотальную атаку с импровизированным оружием, приобретенным через Всегда Вооружен, вы можете уменьшить Структуру оружия до нуля. Каждые два пункта Структуры добавляют +1 на уровень повреждения оружия на одну атаку. Объявите об уменьшении Структуры до того, как сделать атаку; Эта структура уменьшена, даже если атака не нанесла повреждений. Если Структура оружия уменьшается до нуля, оно автоматически уничтожается после атаки.

Вы можете использовать эту технику в сочетании с В опасном Положении, что позволяет парировать атаку, сделанную с большей Инициативой и затем перейти в наступление, при условии что оружие не было разрушено.

Железная кожа (или ****)**

Требование: Боевые Искусства ** или Уличный Бой **, Выносливость ***

Через тщательные тренировки или обширные рубцы, ваш персонаж поднял сопротивляемость повреждениям. Он может отмахиваться от выстрелов, которые бы свалили бойцов и побольше. Он знает, как принимать удары, и даже может двинуться под удар оружия, чтобы минимизировать повреждения. Он получает броню против тупых повреждений; один пункт брони за ** и два за ****. Потратив пункт Силы Воли, когда вас ударили, вы можете перевести летальные повреждения от успешной атаки в тупые. Переведите один пункт летального повреждения при ** или два при ****.

Легкое оружие (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Сообразительность *** или Боевая Искусность, Довкость ***, Атлетика **, Вооружение **

Эффект: Ваш персонаж обучается владеть небольшим рукопашным оружием, в котором важнее точность, чем грубая сила. Эти маневры могут быть использованы только с одноручным оружием, у которого уровень повреждений 2 или меньше.

Быстрота (*): Ваше персонаж быстро двигается, чтобы найти нужное место для удара. Вы можете пожертвовать уровнем повреждения оружия и добавить точки Вооружения на Инициативу на один ход. Уровень повреждения оружие падает до нуля на этот ход.

Выпад ():** Ваш персонаж знает, когда нужно защищать себя, а когда атаковать. В любое время вы можете пожертвовать пункты Защиты, чтобы добавить их в запас дайсов на атаку, один к одному. Это нельзя сделать, если вы уже использовали Защиту в этом ходу. Если вы используете этот маневр, вы не можете жертвовать свою полную Защиту по любой другой причине. Например, вы не можете использовать Выпад и тотальной атакой.

Финт (*):** Махнув в одном направлении, ваш персонаж может отвлечь от настоящего эффективного удара с другой стороны. Например, если вы используете Финт с оружием, имеющим уровень повреждений 2, набираете 3 успеха, атака не наносит повреждений. Однако, ваша следующая атака игнорирует пять пунктов Защиты и наносит три дополнительных пункт повреждения.

Шквал (**):** Ваш персонаж достаточно быстро двигается, наносит многочисленные уколы и порезы за мгновение ока. Пока ваш персонаж пользуется Защитой (она не была пожертвована на другой маневр или отменена из-за внезапности), любой персонаж, подходящий непосредственно близко к вам, получает один пункт повреждения. Эти повреждения продолжают наноситься один раз в ход до тех пор, пока противник остается в пределах досягаемости, и наносятся в ход противника. Это повреждение может наноситься несколькими целями, но не может быть использовано, когда персонаж использует Уклонение.

Гибельный Удар (***):** Ваш персонаж может использовать свое меньшее оружие, чтобы обойти Защиту противника и ударить в самое жизненно важное место. Пожертвуйте Защитой вашего персонажа на ход, чтобы использовать этот маневр. Если атака успешна, она вызывает один пункт агgravированного повреждения, в дополнение к уровню повреждения оружия.

Меткая стрельба (от * до **, Стилевой)**

Требование: Самообладание ***, Решительность ***, Огнестрельное оружие **

Эффект: Когда приготовлен и настроен, огнестрел является идеальной машиной убийства. Ваш персонаж обучен пользоваться величайшими особенностями любого огнестрела. Этот Стиль чаще используется с винтовками, но он может использоваться с любым огнестрелом. Так как для меткости нужна дисциплина и терпение, ваш персонаж не может использовать свою Защиту в любом ходу, в котором он использует эти маневры. Эти маневры могут быть использованы только после прицеливания, по крайней мере, на один ход.

Сквозь прицел (*): Ваш персонаж является компетентным снайпером, который в состоянии сидеть на позиции и сохранять стальное самообладание. Как правило, максимальный бонус от прицеливания три дайса. А с помощью этого маневра он становится равен Самообладание + Огнестрельное Оружие.

Точный выстрел ():** При таком уровне подготовки, ваш персонаж знает как эффективно вывести жертву из строя, вместо того, чтобы убить. Атакуя заданную цель, вы можете уменьшить рейтинг оружия, чтобы игнорировать штрафы за выстрел в заданную цель (стр. 203).

Например, если вы используете снайперскую винтовку (4 повреждения) и атакуете в руку (-2 к попаданию), вы можете выбрать использование только трех пунктов повреждений, чтобы уменьшить штраф до -1 или 2 пункта повреждений, чтобы полностью убрать штраф.

Прозвучавший выстрел !A Shot Rings Out! (*):** Мастер снайпер, ваш персонаж не имеет опасений или нехватки доверия. Он может стрелять в толпу и попадать в заданную цель без пенальти. Если он промахивается, значит пуля ушла далеко. Он никогда не попадает в непреднамеренную цель.

Призрак (**):** Ваш персонаж обучен стрелять, не будучи увиденным, и бесследно уходить. Его точки в Огнестрельном оружии считаются как штрафы на обнаружение его точки обзора или на броски Расследования или Восприятия, во время исследования места, с которого он стрелял.

Боевое Искусство (от * до ***, Стилевой)**

Требования: Решительность ***, Ловкость ***, Атлетика **, Драка **

Эффект: Ваш персонаж обучен одному или нескольким боевым искусствам. Возможно, был персональный учитель, додзо или класс по самообороне. Возможно, это нужно было для упражнений, защиты, шоу или традиции. Эти маневры могут быть использованы только без оружия или с оружием, с которым можно использовать Навык Драки, например кистевой кинжал или оружие, используемое Преимуществом Заточка.

Сфокусированная атака (*): Ваш персонаж интенсивно тренировался наносить удары в определенную часть тела противника. Уменьшите штраф за удар в заявленную цель на один. Дополнительно, вы можете игнорировать один пункт Брони любого противника.

Защитный Удар ():** Ваш персонаж защищает себя, ища лучшее время для нанесения

удара. Вы можете добавить одну или две точки к защите вашего персонажа. За каждый пункт, который вы получили, вычитайте тоже число из любой атаки, которую вы делаете. Это можно использовать только в том ходе, когда ваш персонаж собирается атаковать. Это нельзя использовать, когда используется Уклонение.

Вихрь ударов (*):** В бою ваш персонаж становится бурей опасных пинков и ударов; все окружающее находится в опасности. Пока ваш персонаж может использовать Защиту и не Уклоняется, любой приближающийся персонаж получает одно тупое повреждение. Это повреждение получается один раз за ход, во время хода противника. Если вы потратите пункт Силы Воли, это повреждение увеличивается до 2 до конца вашего следующего хода.

Рука как оружие (**):** С такой степенью подготовки, конечности вашего персонажа настолько закаляются, что способны вызвать массивные травмы. Его безоружные удары наносят летальные повреждения.

Прикосновение смерти (***):** Мастерство вашего персонажа достигло такой грандиозной мощи, что вызывает смертельные повреждения простым прикосновением. По желанию, безоружные удары вашего персонажа становятся оружием с уровнем повреждения 2.

Полицейская тактика (от * до *, Стилевой)**

Требование: Драка **, Вооружение *

Эффект: Ваш персонаж обучен методам усмирения, часто используемыми сотрудниками правоохранительных органов. Это может быть официальное обучение, или же уроки квалифицированного практика.

Удержание (*): Получите бонус +2 на броски пересиливания в случае Обезоруживания или Обездвиживания.

Удержание оружия ():** У Противников, которые пытаются обезоружить вашего персонажа или использовать его оружие против него, должно быть больше точек в Навыке Вооружение чем у вас, для успеха этого действия.

Быстрые Наручники (*)** Против обездвиженного оппонента ваш персонаж может применить наручники, кабельные стяжки или аналогичные путы как рефлексивное действие.

Заточка (* или **)

Требование: Уличный бой **, Вооружение *

Эффект: Ваш персонаж носит маленькое, скрытое оружие для использования его в драке. Броски на обнаружение скрытого оружия получают штраф, равный точкам вашего Вооружения. С одноточечной версией, вы можете прятать оружие а рейтингом повреждения 0. С двухточечной - с рейтингом 1. Ваш персонаж с этим оружием может использовать Навык Драка.

Уличный бой (от * до ***, Стилевой)**

Требование: Выносливость ***, Самообладание ***, Драка **, Знание Улиц **

Эффект: Ваш персонаж учился драться на улицах. Возможно, у него было некоторое формальное обучение, но основные методы пришли из реального мира опасных ситуаций. Уличный бой это не форма и грация. Это способность выжить. Эти маневры могут быть использованы только без оружия или с оружием, с которым можно использовать Навык Драки, например кистевой кинжал или оружие, используемое Преимуществом Заточка.

Пригибайся и раскачивайся (*): Ваш персонаж был избит чертовски больше, чем несколько раз. Сейчас он уклоняется больше инстинктивно, чем от навыка. Вы можете рефлексивно взять штраф в 1 дайс на все действия в ходе, в обмен на использование большего из Сообразительности и Ловкости на Защиту. Если вы уже делали броски в этом раунде без штрафа, вы не можете использовать этот маневр.

Удар под дых ()** Удар в центр масс может потрясти противника и ваш персонаж хорошо это знает. Когда ваш персонаж делает успешную безоружную атаку, оппонент

получает штраф -1 на свой следующий бросок.

Бей их пока не упадут (***): Лучший враг - тот, что лежит на земле. Ваш персонаж опрокидывает оппонентов и заставляет их там оставаться. В любое время, когда успешный бросок атаки превышает Выносливость противника, вы можете выбрать применение Нокдауна (стр. 211). Дополнительно, каждый раз, когда ваш персонаж достаточно близко, чтобы ударить противника, пытающегося встать, он может рефлексивно выдать два тупых повреждения.

Двойной удар (****): Ваш персонаж быстро ударяет и каждый удар сопровождается следующим. Всякий раз, когда он делает успешную атаку, вы можете потратить пункт Силы Воли, чтобы нанести дополнительно два тупых повреждения.

Последняя попытка (*****): В уличной драке можно быть убитым в каждую секунду. Опытный боец является замечательным выживальщиком. Он кусан, бьет головой, опрокидывает: делает что угодно, чтобы предотвратить получение последнего смертельного удара. Каждый раз, когда персонаж с этим уровнем Уличного Боя получает удар или пересиливающий маневр, и у него уже есть штрафы за ранения, он может рефлексивно потратить пункт Силы Воли и пожертвовать своей Защитой на ход, чтобы сделать атаку против своего нападавшего. Это может произойти, даже если он уже действовал на этом ходу, и если он уже не потратил Силу Воли. Совершите эту атаку до действия противника.

Безоружная Защита (от * до *****, Стилевой)

Требование: Ловкость ***, Драка **, Защитный бой: Драка

Вы лучше защищаетесь от нападающих людей, чем сами нападаете. Может быть, вы практикуете боевое искусство, которое перенаправляет удары противника, или вы просто отлично можете оказываться там, где противник не хотел, чтобы вы были.

Как книгу (*): Вы можете читать своих противников и знаете, куда они, вероятно, нанесут удар. Когда вы сталкиваетесь с невооруженным противником и не Уклоняетесь, увеличьте вашу Защиту на половину вашей Драки (округляем вниз).

Обучающийся Стил (**) : Вы сосредотачиваетесь на чтении одного противника, избегая атак и раздражая его. Атаки от этого противника не уменьшают вашу Защиту. Если ваша Защита уменьшает его запас дайсов атаки до 0, он теряет свою способность 10-снова, против вас.

Перенаправление (***): Когда на вас нападают сразу несколько противников, вы можете перенаправлять их удары друг в друга. Когда вы Уклоняетесь, если ваш бросок Защиты уменьшая количество успехов атаки до 0, то этот нападающий совершает ту же атаку против другого нападающего по вашему выбору.

Недостаток: Вы можете перенаправить только одну атаку в ход. Вы не можете перенаправить атаку в того же нападающего.

Удар в сустав (****): Вы ждете до той секунды, когда сможете атаковать локоть или кисть противника, в надежде вывести из строя его конечность. Бросьте Силу + Драка вместо Защиты. Если вы получаете успехов больше, чем нападающий, вы делаете одно тупое повреждение за лишний успех и наносите Повреждение Руки или Повреждение Ноги (по вашему выбору).

Недостаток: Потратьте пункт Силы Воли на этот маневр.

Как ветерок (*****): Вы отступаете в сторону во время атаки противника легко его толкаете и позволяете пролететь ему мимо вас. Во время Уклонения, если ваша Защита уменьшает количество успехов атаки до 0, вы можете применить Нокдаун.

Недостаток: Вы должны объявить об использовании этого маневра в начале хода, до того как предпримете другие атаки.

Состояния

Состояния добавляют дополнительный уровень последствий и наград за

определенные действия в Мирах Тьмы. Это не черты, которые игрок мог бы приобрести или выбрать для своего персонажа. Они условны; контекст и геймплей их применяет, но они остаются только до тех пор, пока не достигнут своего разрешения. Эти разрешения определяются эффектами, которые вызывает Состояние или условиями самих Состояний. Всякий раз, когда ваш персонаж решает Состояние, получите Толчок.

Состояния и Сдвиги (см. стр. 206) работают похожим образом, но Состояния обычно играют свою роль вне боя, в то время как Сдвиги преимущественно в бою.

Персонаж не может иметь несколько экземпляров Состояний, если только они не относятся к двум разным и конкретным вещам. Например, вы можете иметь Связь (Толпа) и Связь (Полиция).

Состояния заменяют правила Недостатков в книге правил Мира Тьмы.

Источники Состояний

В ходе игры различные вещи могут вызывать Состояния. Наиболее распространенным является исключительный успех. Каждый раз, когда игрок выбрасывает исключительный успех, игрок может внести в игру Состояние. Состояние должно соотноситься с ситуацией. Некоторые сверхъестественные способности также могут вызывать Состояния. Нумина призраков, как и Дисциплины вампиров, и Дары оборотней могут вызывать Состояния.

Рассказчик может добавить Состояние персонажу в любой ситуации, где он чувствует, что это усилит драматизм игры.

Переломные моменты также могут вызывать Состояния (см. Целостность, стр. 184).

И наконец, сложное поведение может вызвать Состояние. например, хорошо спланированное ограбление может вызвать Состояние Перегрузка на шефа полиции, или детальное исследование и расследование может вызвать Состояние Осведомленный.

Решения

В то время как мы перечислили Решения для каждого Состояния, и другие вещи могут закончить их эффект. Используйте свое суждение при определении решения Состояния. Главное правило гласит, что все, что может вызвать окончание эффекта состояния, может приниматься за решение.

Постоянные Состояния

Некоторые Состояния отмечены как Постоянные. Эти Состояния крепко связаны с персонажем (заменяет Недостатки из книги правил Мира Тьмы). Постоянные Состояния могут предложить один Толчок за игровую сессию, когда они усложняют жизнь персонажа. С разрешения Рассказчика, игроки могут брать Постоянные Состояния во время создания их персонажа. Постоянные Состояния могут быть окончательно решены только с определенными и впечатляющими усилиями, по усмотрению Рассказчика.

Состояния на персонажах Рассказчика

Персонажи Рассказчика обычно не идут путем Опыта, как это делают игроки. Каждый раз, когда персонаж Рассказчика получает опыт через Состояние. он просто получает пункт Силы Воли для использования в этой сцене.

Список Состояний

Этот список включает в себя обычные Состояния, которые могут быть применены к персонажу. На бросках Навыков, исключительный успех позволяет получить указанное Состояние (если не указано иное). Оно может применяться как к вашему персонажу, так и к объекту применения броска, как отмечено.

В то время, как мы перечислили горсточку рекомендованных Навыков, которые выдают Состояния, этот список вряд ли исчерпывающий. Давайте любые Состояния, которые имеют смысл в рамках истории. Если Состояния нет в приведенных Навыках, значит другие

обстоятельства в правилах могут его вызвать, вместо регулярного использования Навыка.

Пристрастие (Постоянное)

Ваш персонаж пристрастился к чему-либо, наркотикам, азартным играм или другим разрушительным формам поведения. Некоторые пристрастия более опасны, чем другие, но природой пристрастий является то, что она медленно забирает вашу жизнь, препятствуя функциональности. Если вы пристрастились, нужно подкармливать ваше пристрастие регулярно, чтобы сохранить его под контролем. Нужно выбрать конкретное пристрастие, когда получаете это Состояние; Персонаж может взять это Состояние несколько раз, для разных пристрастий. Если вы будете не в состоянии убажить свою зависимость, это может привести к Состоянию Обделенный.

Решение: восстановление пункта Целостности, потеря еще одного пункта Целостности или достичь исключительного успеха на Переломном Моменте.

Толчок: Ваш персонаж выбирает получение исправления, а не выполнение своих обязательств.

Амнезия (Постоянное)

У вашего персонажа отсутствует часть памяти. Вся его жизнь просто пропала. Это вызывает огромные трудности с друзьями и близкими.

Решение: Вы восстанавливаете свою память и узнаете правду. В зависимости от обстоятельств, это может являться переломным моментом.

Толчок: Возникает некая проблема, типа забытого ордера на арест или старого врага.

Слепота (Постоянное)

Ваш персонаж не может видеть. Любые броски, требующие зрения, могут быть брошены как шансовый дайс. Если в выполнении задачи поможет другое чувство, вместо этого применить штраф -3. В бою он страдает недостатком от Сдвига Слепота (см. стр. 208). Это состояние может быть временным, но это как правило боевой эффект, в котором будет применяться Сдвиг Слепота.

Решение: Ваш персонаж восстанавливает зрение.

Толчок: Ваш персонаж сталкивается с ограничениями или трудностями, которые доставляют ему неудобства.

Сломленный (Постоянное)

Не важно, что вы сделали или увидели, что-то внутри вас надломилось. Вы можете набраться смелости только для того, чтобы выполнять свою работу, и все, что морально интенсивнее, чем повышенный голос заставляет вас вздрагивать и отступать. Примените штраф -2 на все Социальные броски и броски с участием Решительности, а также -5 на использование Навыка Запугивание.

Решение: восстановление пункта Целостности, потеря еще одного пункта Целостности или достичь исключительного успеха на Переломном Моменте.

Толчок: Вы отступаете от конфронтации или проваливаете бросок из-за этого Состояния.

Привязанный

Ваш персонаж установил глубокую связь с животным. Он получает +2 на любые броски для убеждения или влияния на его животное. Вы можете добавить ваше Знание Животных на любые броски противостояния принуждению или страху в присутствии вашего животного. Животное может добавить ваше Знание Животных на любые броски.

Решение: Привязанное животное умирает или иным способом расстается с персонажем.

Толчок: нет.

Связь (Постоянное)

Ваш персонаж внедрился в определенную группу. Пока у него есть это Состояние, он получает +2 на все броски, относящиеся к этой группе. С другой стороны, он может потерять это Состояние, чтобы получить одноразовый исключительный успех на следующем броске влияния, воздействия или иным использованием группы. После того, как Связь будет решена, считается, что персонаж сжег все мосты и больше не является их членом. Персонаж может быть в состоянии восстановить Связь с определенной группой, по рассмотрению Рассказчика.

Пример Навыка: Политика, Общение.

Решение: Персонаж теряет свое членство или иным образом теряет свое положение в группе.

Толчок: Персонаж просит выполнить одолжение для группы, которое причинит ей неудобства.

Искалеченный (Постоянное)

Ваш персонаж не может ходить или ограничен в хождении. Его Скорость равна 1. О должен использовать инвалидную коляску или другие устройства для перемещения. Скорость инвалидной коляски равна Силе вашего персонажа и требует использования рук. Электрические инвалидные коляски имеют Скорость 3, но позволяют свободное использование рук персонажа.

Травма может временно вызвать это Состояние, в этом случае оно будет решено при выздоровлении персонажа и восстановлении подвижности.

Разрешение: Инвалидность персонажа излечивается обычными или сверхъестественными силами.

Толчок: Ограниченность передвижения создает неудобство вашему персонажу и заставляет его медленно реагировать.

Обделенный

Ваш персонаж страдает от пристрастия. Он не может от него избавиться, что делает его раздражительным, беспокойным и он не может сосредоточиться. Удалите единицу из его запаса дайсов Выносливости, Решительности и Самообладания. Это не влияет на черты, а только на запас дайсов, который использует эти атрибуты.

Решение: Ваш персонаж удовлетворяет свою зависимость.

Толчок: нет.

Неловкий Секрет

У вашего персонажа есть в прошлом секрет, который мог бы вернуться и его преследовать. Если эта тайна выберется наружу, его могут изгнать из общества или даже арестовать. Если это становится известно, Состояние изменяется на Дурную Славу (стр. 183).

Решение: Секрет персонажа становится известным или персонаж делает все, чтобы он никогда не вылез наружу.

Толчок: нет.

Фуга (*приступ двигательного возбуждения с помрачением сознания и нарушением памяти*) (Постоянное)

Случилось что-то страшное. Вместо того, чтобы с этим справиться, ваш разум просто закрывается. Вы склонны к потерям сознания и потере времени. Всякий раз, когда обстоятельства становятся слишком похожи на ситуацию, которая привела к этому Состоянию, игрок бросает Решительность + Самообладание. Если бросок провален, Рассказчик контролирует вашего персонажа следующую сцену; ваш персонаж, оставленный без контроля, будет стремиться избежать конфликта и уйти из этого района.

Решение: Восстановить пункт Целостности, потерять еще один пункт Целостности, достичь исключительного успеха на переломном моменте.
Толчок: Вы входите в состояние фуги, как описано выше.

Виновный

Ваш персонаж переживает укоренившееся чувство вины и угрызения совести. Это состояние обычно применяется после успешного броска переломного момента (стр. 185). Пока персонаж находится под воздействием этого Состояния, он получает -2 на любые броски Решительности или Самообладания для защиты от Обмана, Эмпатии или Запугивания.

Решение: Персонаж признается в своих преступлениях и возмещает убытки, что он натворил.

Толчок: нет.

Осведомленный

Ваш персонаж владеет обширной исследовательской информацией, относящейся к теме исследуемого. Когда вы делаете бросок, относящийся к этой теме, вы можете выбрать разрешить это Состояние. Если вы решаете и проваливаете бросок, считается что вместо этого, у вас есть один успех. А если бросок был успешным, считается, что результат - исключительный успех.

Бросок, получающий выгоду от этого Состояния, может относиться к любому соответствующему Навыку. Например, персонаж Осведомленный (Оборотни) может получить выгоду при поиске информации как построить серебряную ловушку Навыком Ремесла. Боевые броски не могут получить выгоду от этого Состояния.

Пример Навыков: Академические Знания, Оккультизм, Наука.

Решение: Ваш персонаж использует свои исследования для получения информации; Состояние решается как описано выше.

Толчок: нет.

Вдохновленный

Ваш персонаж глубоко вдохновлен. Когда ваш персонаж предпринимает действия, относящиеся к этому вдохновению, вы можете решить это Состояние. Исключительный успех на этом броске требует только три успеха, а не пять, и вы получаете пункт Силы Воли.

Пример Навыков: Ремесла, Экспрессия.

Решение: Вы тратите вдохновение, чтобы стимулировать себя на больший успех, решите Состояние как написано выше.

Толчок: нет.

Принужденный

Вашего персонажа шантажировали, обманывали, убедили или другими способами заставили делать то, что желает другой персонаж. Вы можете иметь Состояние Принужденный несколько раз для разных персонажей. Каждый раз, когда определенный персонаж о чем-то просит вас, вы можете решить это Состояние, если ваш персонаж выполняет просьбу без броска сопротивления.

Примеры Навыков: Эмпатия, Убеждение, Обман.

Решение: Ваш персонаж может либо решить Состояние, выполнив задание, как сказано выше, либо если вы применяете Состояние Принужденный определенному персонажу.

Толчок: нет.

Потерянный

Ваш персонаж не имеет понятия, где он или как добраться до своей цели. Персонажи с

Состоянием Потерянный, удаляет один дайс из его запаса дайсов Самообладания. Это не влияет на полученные черты; это влияет только на запас дайсов Атрибутов. Потерянный персонаж не может продвинуться ни на шаг к своей цели без предварительного определения и нахождения своего места. Это требует успешного броска Сообразительность + Знание Улиц (в городе) или Сообразительность + Выживание (на природе).

Решение: Ваш персонаж отказывается от путешествия к своей цели или он успешно определяет свое местонахождение, как написано выше.

Толчок: нет.

Безумие (Постоянное)

Ваш персонаж увидел или сделал что-то, из-за чего потерял связь с реальностью. Это не психическое заболевание, рожденное химией мозга - это по крайней мере может быть излечимо. Это безумия является продуктом сверхъестественного вмешательства или свидетельство чего-то, что человечеству не дано понять. У рассказчика есть запас дайсов, равный 10 - Целостность персонажа. Один раз за главу, Рассказчик может применить эти дайсы как негативный модификатор к любым Ментальным или Социальным броскам, сделанным персонажем.

Решение: Получение одного пункта Целостности, потеря еще одного пункта Целостности или достижение исключительного успеха в переломном моменте.

Толчок: Персонаж проваливает бросок из-за этого Состояния.

Немой (Постоянное)

Ваш персонаж не может говорить. Любое общение должно происходить посредством письма, жестов или сигналов. Болезнь, травма или сверхъестественные силы могут создать это Состояние на временной основе.

Решение: Персонаж восстанавливает голос путем сверхъестественных или мирских сил.

Толчок: Ваш персонаж страдает ограниченностью связи, что усиливает непосредственную опасность.

Дурная слава

Сделал или нет, ваш персонаж что-то отвратительное в своем прошлом, люди думают, что сделал и сейчас он порицается широкой общественностью. Ваш персонаж получает -2 на любые Социальные броски с теми, кто знает о его Дурной Славе. При использовании Социального Маневрирования (стр. 188), персонаж должен открыть дополнительную Дверь, если его цель знает о его Дурной Славе.

Примеры Навыков: Обман, Общение.

Решение: История опровергнута или имя персонажа очищено.

Толчок: нет.

Зацикленность (Постоянное)

Что-то забралось в разум вашего персонажа, о чем он не может забыть. Он получает способность 9-снова на всех бросках, связанных с преследованием своей одержимости. На бросках, которые не связаны с его одержимостью, он теряет способность 10-снова. Зацикленность может быть временной, по рассмотрению Рассказчика.

Решение: Персонаж теряет свою манию или избавляется от нее.

Толчок: Персонаж не выполняет обязательств, преследуя свое обязательство.

Потрясенный

Что-то сильно напугало вашего персонажа. Каждый раз, когда персонаж предпринимает действия, когда страх может ему помешать, вы можете выбрать провалить действие и решить это Состояние. Это Состояние может быть наложено во время

переживания переломного момента.

Пример Навыков: Драка, Огнестрельное Оружие, Запугивание, Вооружение.

Решение: Персонаж дает страху ход и проваливает бросок, как было описано выше.

Толчок: нет.

Напуганный

Ваш персонаж видел что-то сверхъестественное - недостаточное, чтобы внушить ужас, но безошибочно потустороннее. Как ваш персонаж будет реагировать, зависит от вас, но это завораживает и смещает его внимание.

Решение: Это Состояние будет решено, когда страх и увлечение вашего персонажа заставит его сделать что-то, что помешает группе или усложнит происходящее (он уйдет в одиночку исследовать странный шум, останется на ночь для исследования, побежит, вместо того, чтобы броситься на землю, и т.д.).

Толчок: нет.

Стойкий

Ваш персонаж уверенный и решительный. Когда вы проваливаете бросок, вы можете выбрать решить это Состояние и получить один успех, вместо провала. Если бросок был шансовый, вы можете решить это Состояние, а бросить один простой дайс вместо этого.

Решение: Уверенность помогает вашему персонажу продвигаться и обходить худшее; Состояние решается, как описано выше.

Толчок: нет.

Лишившийся Чувств

Вашего персонажа к кому-то влечет и он уязвим, когда происходит что-то с ним связанное. Возможно у него пресловутые "бабочки в животе" или он просто хочет постоянно быть в курсе дел своего влечения. Персонаж может иметь несколько экземпляров этого Состояния, отражающие влечение к нескольким персонажам. Он получает -2 на любые броски, которые негативно скажутся на объекте влечения, и этот объект получает +2 на любые Социальные броски против вашего персонажа. Если этот объект предпринимает Социальное Маневрирование на Лишившегося Чувств персонажа, уровень впечатления считается на один выше (максимум совершенный; см. стр. 193)

Пример Навыков: Убеждение, Обман

Решение: Ваш персонаж что-то делает для объекта своего влечения, что поставит его в опасную ситуацию, или он предпочтет провалить бросок сопротивления Социальным действиям этого персонажа.

Толчок: нет.

Создание новых Состояний

Этот список Состояний отнюдь не претендует быть исчерпывающим. Игроки и Рассказчик могут и должны создавать новые Состояния для их применения к любой ситуации, которая может возникнуть в игре. При создании Состояния, рассмотрим следующие две позиции:

- Какая игровая механика требуется для Состояния?
- Как может быть решено это Состояние?

Все Состояния должны иметь какой-нибудь игровой эффект. они могут добавлять или вычитать дайсы, ограничивать некоторые вид бросков, убирать 10-снова или добавлять 9-снова, и взаимодействовать с подсистемами, такими как Социальное Маневрирование. Состояние, влияющее на персонажа в бою на самом деле Сдвиг (см. стр. 206).

Например, агент Ленди расследует место преступления, в то время как участковый полицейский смотрит на это. Игрок Ленди выбрасывает исключительный успех на броске Расследования и находит удивительное количество деталей и информации.

Рассказчик спрашивает у игрока, хочет ли он поместить на Меллори Состояние, если это возможно. Ленди предлагает Восторженный, так как Мэллори чувствует себя довольно впечатленной следственной доблестью Ленди.

Игрок Мэллори соглашается и берет карточку. Она пишет на ней "Восторженная - Ленди". Игроки могут моделировать это Состояниями Лишившийся Чувств и Принужденный, но игрок Меллори решает, что Восторженная все же будет лучше и Меллори начинает бегать вокруг Ленди. Она спрашивает, может ли она отбросить это СОстояние, чтобы провалить бросок Расследования или Социальный бросок в присутствии Ленди (это решение Состояния). Рассказчик соглашается и игрок Меллори держит карточку, пока не захочет ее использовать. Когда он это делает, он получает Толчок.

Целостность

Система Нравственности, описанная в книге правил Мира Тьмы, обеспечивает работоспособную систему для измерения последствий персонажа по их психике, но у нее есть несколько проблем. Большинство этих проблем связаны с терминологией. Система не столько измеряет нравственность, сколько поведение и последствия (повышенная готовность преступать "Иерархию грехов" и возможные расстройства), это больше похоже на посттравматическое расстройство, чем на фактические последствия преступлений в списке.

Система Нравственности предназначена поднимать Готический/Викторианский эпос, в котором считалось что здравомыслие человека зависит от его нравственности. Система также была создана настолько изменяющейся, чтобы менять и провоцировать моральную и духовную основу для различных сверхъестественных существ. Поэтому, когда смертный становится вампиром, Нравственность меняется на Человечность и показывает, насколько Человек уступил место хищному Зверю. Если смертный подвергается Первому Изменению и становится оборотнем, этот параметр меняется на Гармонию, и отражает насколько персонаж живет в духе обязанностей ликантропа. Человеческая сущность, украденная Феей, идет по пути Чистоты, измеряя насколько хорошо он может доверять своим чувствам и в какой степени он стал похож на Джентри, и т.д. В этом отношении, система нравственности работает очень хорошо. К сожалению, при эмуляции Викторианского этноса, мы подозреваем, что можно совершить убийство и стать шизофреником. Но это не тот случай. Система страдает от непоследовательной и ненадлежащей терминологии и от попыток обозначить слишком многого в игре.

Чтобы пересмотреть систему, мы должны понять, что должна означать Нравственность в Море Тьмы. Основным тематическим толчком является то, что психическое состояние подвержено влиянию того, что делает человек. Однако надо найти лучшее представление этого эффекта, чем расстройство, особенно с правилами этой книги. И, кроме того, Нравственность никогда не измеряла нравственность - она измеряла функциональность в обществе. Она измеряет, насколько хорошо персонаж справляется с тем, что он видел или совершил.

Учитывая все это, следующие правила заменяют Нравственность и расстройства, описанные в книге правил Мира Тьмы.

Переломный момент

Понятие переломный момент заменяет понятия греха и поэтому устраняет необходимость в иерархии грехов. Если действие персонажа вызывает психологический стресс, стоит рассмотреть, является ли это действие переломным моментом. Отметим также, что персонаж может испытывать переломный момент, который вытекает и не из его собственных действий. Наблюдение ужасных реалий Мира Тьмы, сверхъестественное и что-то подобное, могут вызвать переломный момент.

Во время создания персонажа, игрок должен принимать некоторые решения о переломном моменте персонажа. Это более подробно обсуждается более подробно на с. 155.

Врезка

Мой персонаж все время убивает людей

Возможно ли достичь момента, когда убийство не было бы переломным моментом для персонажа? Игроки могут аргументировать что солдат, полицейский, член банды или добросердечный серийный убийца должны быть освобождены от получения переломного момента путем убийства. Для смертных, не сверхъестественных персонажей мы рекомендуем, чтобы любое убийство было переломным моментом, даже если игрок получает положительный модификатор к броску.

Определение переломного момента

Если игрок завершил пять вопросов (стр. 156), рассказчик должен иметь, по крайней мере, основу для определения переломного момента для персонажа. Тем не менее, приветствуется, если игрок решит что какое-либо событие во время игры является переломным моментом и Рассказчик имеет такие же права, сделать выбор для любого персонажа.

Если игрок чувствует, что данное событие не должно считаться переломным моментом, он волен обсуждать это с Рассказчиком. Если это важно для игрока, лучше принять его сторону - игрок лучше, чем кто бы то ни было чувствует своего персонажа. Очевидно, что Рассказчик не должен позволять злоупотребление этой рекомендацией, но тут вступает в силу указания игрокам по переломным моментам.

Пример: Элли, Майк и Меллори (персонажи из примеров на стр. 156-157) являются частью истории "Район №300" (стр. 69). Они, в конечном счете, найдут котельную и узнают про механизмы, покрытые свежей кровью. Создаст ли это переломный момент для каждого из них? Рассказчик полагает что да, для всех. Меллори видела насилие, правда не такого масштаба. Майк имеет конкретные темы в своей предыстории с большим количеством крови, а Элли вела довольно закрытый образ жизни - это обязательно должно потрясти ее.

Мэтт и Чарльз соглашаются, что эта сцена представляет собой переломный момент. Мэтт предполагает, что он должен взять дополнительный -1 на броске из-за машин (Майн знаком с техникой, и он знает, что это устройство не знакомо человечеству). Дженинфер однако, утверждает, что тренировки Меллори могут позволить пережить ей это, она видела вещи и похуже на местах преступлений. Рассказчик предлагает, что сверхъестественный аспект добавляет деталей, которые она раньше не могла видеть, но возможно она получит +2 к броску, что отразит ее прошлый опыт. Дженинфер соглашается на это.

Система

Когда персонаж переживает переломный момент, игрок бросает Решительность + Самообладание с модификатором, основывающимся на рейтинге Целостности персонажа:

Целостность	Модификатор
8-10	+2
7-6	+1
5-4	0
3-2	-1
1	-2

Рассказчик может также наложить модификаторы, основываясь на том, насколько гнусен переломный момент по сравнению с прошлым персонажа. В приведенной ниже таблице приведены некоторые предложения, но опять же, Рассказчику и игроку предлагается проработать моральные рамки и жизненный опыт персонажа до того, как будут настроены модификаторы. Модификаторы являются накопительными, но общее количество модификаторов от обстоятельств не должно превышать ± 5 дайсов.

Переломный момент	Модификатор
Персонаж защищает себя	+1
Персонаж действует, основываясь на своей Добродетели	+1
Персонаж защищает возлюбленную	+2
Персонаж действует, основываясь на своем Пороке	-1

Наблюдение сверхъестественного (без насилия)	-1
Наблюдение сверхъестественного (с насилием)	-2
Наблюдение случайной смерти	-2
Наблюдение убийства	-3
Совершение умышленного убийства	-5
Убийство во время самообороны	-4
Случайное убийство (сбить машиной и т.д.)	-4
Причинение видимого серьезного вреда персоне	-2
Пытка	-3
Перенести физические пытки	-2
Перенести ментальную/эмоциональную сверхъестественную атаку	-2
Перенести физическую сверхъестественную атаку	-2
Наблюдение сверхъестественного проявления	от -1 до -5, в зависимости от степени

Результат броска

Драматический провал: мировоззрение персонажа было повреждено и возможно не восстановится. Персонаж переживает травматический стресс. Теряет пункт Целостности и выбирает одно из следующих Состояний (или создает новое, с разрешения Рассказчика): Сломленный, Фуга или Безумие. Также получите Толчок.

Провал: Мировоззрение персонажа было потрясено и вероятно он ставит под сомнение свои ощущения, его отношение к людям, свои моральные ценности или вменяемость. Потеряйте пункт Целостности и выберите одно из следующих Состояний (или создает новое, с разрешения Рассказчика): Виновный, Потрясенный или Напуганный.

Успех: Персонаж прошел переломный момент не пострадав. Он может чувствовать себя виноватым или расстроенным, думая о том, что произошло, но он может справиться с этим. Выберите одно из следующих Состояний (или создает новое, с разрешения Рассказчика): Виновный, Потрясенный или Напуганный.

Исключительный успех: Персонажу не только удастся пережить переломный момент, но и найти в нем нечто, подтверждающее его самооценку или проходит сквозь огонь, воду и медные трубы, что закаляет его. Персонаж получает Толчок и восстанавливает пункт Силы Воли.

Потеря души

Сверхъестественные травмы подрывают основу Целостности, разлагая сильнейшие личности и повергая их в ступор. Некоторая редкая и могущественная магия могут бить прямо в душу жертвы, удаляя или уничтожая ее.

Душа человека существует в Сумерках (см. стр. 218), но она сделана не из эфемерности, поэтому она иллюзорна даже для эфемерных сущностей, если у них нет Нумины или Влияния, позволяющие им манипулировать душами. В общем, только призраки высокого ранга или ангелы, специально посланные вмешиваться в души, обладают такими способностями. Некоторые маги и демоны также обладают знаниями и силой, необходимыми для влияния на высшее я. Душа настолько тонка, что большинство людей даже не могут сказать есть ли она у них, до тех пор, пока она не уйдет.

По началу жертва чувствует себя нормально, даже лучше, чем нормально, полным энергией и готовым покорить весь мир. Но это ложное чувство безопасности, вызванное его психикой в качестве компенсации за потерю. Он чувствует, что может добиться всего, но пустота в его сердце приводит к более отчаянным актам самоутверждения. Персонаж, который теряет душу, сразу становится подвержен Состоянию Бездушный, описанное ниже, которая описывает, как рушится его Целостность в отсутствие Души. После того, как он достигнет Целостности 1, он получает Состояние Обессиленный, в качестве его попыток успокоить себя за неудачи и разложение Силы Воли. После того, как постоянная Сила Воли уменьшается до 0, он получает состояние Раб. Если он каким-либо образом не получит обратно свою душу, он будет жить до конца своей жизни в жалком, почти бессознательном

состоянии, не способный заботиться о себе или защищаться.

Бездушный (Постоянное)

Персонаж находится на первом этапе потери души. Без души, он не может предпринимать попытки отречения!abjuration!, отражения!warding! ИЛИ связывания!binding! (см. стр. 231). Он также становится более восприимчив к одержимости - любой запас дайсов на сопротивление одержимости получает штраф -2. Однако влияние на Целостность и Силу Воли более серьезно. До тех пор, пока у него есть это Состояние, он не восстанавливает Силу Воли путем капитуляции или отдыха, а его использование Добродетелей и Пороков полностью переворачивается. Он может восстановить один пункт Силы Воли за сцену, следуя своей Добродетели, без подвергания себя риску и восстанавливает всю Силу Воли один раз за главу, следуя своему Пороку, подвергая себя опасности. Тем не менее, восстановление Силы Воли через Порок является переломным моментом с пенальти -5, до тех пор, пока персонаж не достигнет Целостности 1.

Решение: Получите Толчок, когда персонаж теряет Целостность из-за потворствования его Пороку. Это Состояние может быть удалено, только если персонаж возвращает свою душу.

Обессиленный (Постоянное)

Персонаж находится на втором этапе потери души. Его инстинктивные усилия укрепить Силу Воли не удалось, его Целостность и Сила Воли сейчас уходят в прошлое. В дополнение к эффектам от Бездушного Состояния, он больше не может восстанавливать Силу Воли через Добродетели, а только через его Порок. Потворствуя своим Порокам, он получает убывающую доходность - когда он это делает, его постоянная Сила Воли уменьшается на один пункт, до того как он восстановит Силу Воли до максимума.

Решение: Получите Толчок, когда персонаж теряет пункт Силы Воли. Это Состояние может быть удалено, только если персонаж возвращает свою душу.

Раб (Постоянное)

Персонаж полностью подвергается эффектам бездушности. Он не может тратить пункты Силы Воли, ни по какой причине, не может использовать Защиту в бою, не может тратить Очки Опыта и получает все эффекты Состояния Сломленный (см. стр. 181). Игрок должен продолжать играть этим персонажем, только если он имеет шанс вернуть свою душу.

Решение: Получите Толчок, когда персонаж становится жертвой из-за своего Состояния. Это Состояние может быть удалено, только если персонаж возвращает свою душу.

Восстановление души

То, что магия забирает, может и вернуть. Если персонаж, потерявший душу, ее восстанавливает (как правило, но не обязательно свою собственную), Состояния, связанные с потерей души быстро идут вспять. Персонаж сразу же избавляется от Состояний Бездушный, Обессиленный и Раб. Если его Сила Воли упала до 0, он сразу же получает Силу Воли 1.

Первой возвращается Сила Воли - каждый раз, когда вы получаете пункт Силы Воли, отдыхая или следуя Добродетели, ваша постоянная Сила Воли увеличивается на единицу, до тех пор, пока она не достигнет уровня, который был до потери души. После того, как Сила Воли вернулась к нормальному состоянию, один пункт Целостности возвращается каждый раз, когда вы получаете Силу воли путем отдыха. Состояния, вызванные переломным моментом в результате потери души удаляются, когда возвращается пункт Целостности, с которыми он связан.

Пункты Целостности, потерянные по другим причинам не возвращаются. Например, если бездушный персонаж сводится к Целостности 3 и совершает убийство, теряя еще один пункт на переломном моменте, он стабилизируется на один пункт в Целостности меньше,

чем было первоначально, до потери души.

Длительные действия: Копаем глубже

Длительные действия представляют усилия по совершению сложных задач. Это процесс, прогрессия, во время которого задача будет решена. Эти правила заменяют существующие правила по длительным действиям в книге правил Мира Тьмы.

Каждый бросок в длительном действии отражает шаг процесса. Что-то меняется. Либо ваш персонаж прогрессирует, либо терпит неудачу.

Определение запаса дайсов

Как и в любом действии, определяется запас дайсов как Атрибут + Навык + Экипировка. Ситуационные модификаторы применяются и могут меняться от броска к броску, смотря как разворачивается история. Не модифицированное Атрибут + Навык + Специализация (если есть) определяет максимальное количество бросков дайсов, до того как провалится действие. Игроки могут бросать количество дайсов в их запасе, до позволенного количества бросков дайсов, поскольку они пытаются добиться успеха.

Пример: На пустынной дороге сломался автомобиль Сэмми, но он пытается доехать до станции технического обслуживания, до того, как машина окончательно помрет. Вокруг никого нет, но кажется, за этим местом кто-то ухаживает. Кажется механик куда-то вышел и Сэмми ждет, но никто не приходит. После наступления ночи, Сэмми решает сам починить эту чертову штуку, чтобы успеть, куда он торопится.

Рассказчик устанавливает, что бросок на починку будет Сообразительность + Ремесла. Сэмми имеет Сообразительность 2, Ремесла 4 и Специализацию в починке автомобилей, которую тут можно применить. В общей сложности, игрок имеет семь дайсов в запасе, поэтому он может бросать семь раз.

Определение успеха и времени

Далее, рассказчик определяет количество успехов и время между бросками.

Большинство действий требуют от пяти до двадцати успехов для завершения. Пять успехов отражают разумное действие, которое может совершить наиболее компетентный персонаж с правильными инструментами и знаниями (например, замена тормоза на автомобиле). Десять представляют собой сложные действия, но реальные для профессионала в своей области (написание точной и популярной академической диссертации). Двадцать успехов представляет собой очень трудное действие, которое требует сильно выложиться даже для опытных персонажей (подготовка соло на скрипке, достойное выступления мирового класса). По отношению к творческой деятельности, игроки могут сами выбирать свои собственные цели успехов, чтобы отразить различные степени усилий и достижений.

При определении времени между бросками, Рассказчик должен полагаться на здравый смысл и логику. Это может занять несколько недель? Рассмотрим один бросок в неделю. Может ли человек реально выполнить задачу за день? Один час за бросок делается для точных сроков.

Персонажи должны быть заняты задачей в течение этого времени. Если нет хорошей причины (хирургия на мозге, к примеру), персонажи могут делать перерывы или заниматься другими второстепенными задачами в то же время. Для большинства задач можно отступить в сторону, а затем продолжить процесс позже. Любые броски, требующие день или больше, учитывают, что персонажу нужно спать.

Пример: рассказчик решает, что для каждого броска требуется полчаса; игроку Сэмми необходимо набрать семь успехов. Обычно это не было бы большой проблемой, учитывая большой запас дайсов Сэмми, но солнце через два часа зайдет, и Сэмми хочет к этому времени уже уехать. У игрока на самом деле есть только четыре броска.

Результат броска

Успех

Каждый успешный бросок добавляется к предыдущим, в результате чего задача близится к завершению. Рассмотрим, что изменилось и какие шаги может сделать персонаж для приближения успеха. Сделайте каждый бросок ощутимым.

Пример: игрок Сэмми делает первый бросок и получает один успех. Это лучше, чем ничего, но это заставляет игрока немного нервничать. рассказчик описывает как Сэмми копается под машиной, диагностируя проблему, а затем оборачивается к незнакомому гаражу, в поимках нужных вещей, а тени все удлиняются.

Проваленный бросок

Когда вы провалите бросок, Рассказчик предоставляет выбор: либо получить Состояние (по его выбору) или отказаться от действия. Игрок может предложить другое Состояние или как оно должно влиять на персонажа (см. Состояния, стр. 180), но выбор всегда будет между принятием Состояния и продолжением действия или отказ от Состояния и потери всех набранных успехов.

Пример: Игрок Сэмми снова делает бросок и в этот раз получает провал. Рассказчик предлагает, что Сэмми Расстроен этим результатом. Игрок может либо согласиться, что Сэмми Расстроен (беря это состояние, быстро определите, что оно означает в игровых терминах), или отказывается и начинает все сначала. Игрок, делающий получить Толчок из Состояния (см. Толчок, стр. 157), соглашается, что Сэмми Разочарован и продолжает действие. Игрок имеет один успех из семи нужных.

Исключительный успех

Если в любой момент, во время процесса выпадает исключительный успех, у вас есть три варианта: вы можете вычесть точки персонажа в соответствующем Навыке из общих требуемых успехов (что может означать, что вы уже достигли своей цели прямо сейчас), вы можете сократить время каждого броска на четверть, или вы можете применить "исключительный успех", когда ваш персонаж совершит задание (многие из "Результатов Бросков", описанные в различных книгах по Миру Тьмы описывают дополнительные бонусы за выполнение длительного действия с исключительным успехом; эта опция позволяет игроку сделать этот выбор, в случае необходимости).

Пример: На третьем броске игрок Сэмми получает пять успехов. Это исключительный успех, так что игрок может выбрать один из трех вариантов: Он может вычесть точки Ремесел из требуемых успехов, может уменьшить время каждого броска на 25%, или может применить специальный бонус к этому действию, если завершит его вовремя.

Игрок просчитывает варианты. Сокращение времени на самом деле не очень полезно в данной ситуации. Это приведет сокращению времени каждого броска с 30 до 22,5 минут, и не даст большой экономии. Если он захочет снизить общее количество успехов, оно уменьшается от 7 до 3 ($7-3 \text{ (Ремесла)}=3$), что будет означать что работа выполнена и Сэмми может уехать (так как игрок накопил шесть успехов, учитывая пять успехов этого броска). Рассказчик предполагает, что бонусом может быть Состояние автомобиля Форсированный, давая ему бонус на Скорость, который может активизировать Сэмми при необходимости. Учитывая, что хроники зашли довольно далеко и у игрока все еще время на один бросок до захода солнца, он выбирает эту опцию. Сэмми все еще нужно выполнить немного работы, чтобы поехать (еще один успех).

Драматический провал

Драматический провал заходит дальше, чем обычный провал; Ваш персонаж проваливает действие и получает Условие. Кроме того, первый бросок новой попытки получает штраф -2.

Пример: у игрока Сэмми есть еще один бросок до заката (отметим, что игрок мог бы сделать еще четыре броска, в общей сложности семь, количество равное запасу дайсов, но

эта ситуация происходит под определенными обстоятельствами). Игрок бросает, и проваливает действие. Так как Сэмми останется тут и после заката, не важно, что он будет делать, он выбирает считать этот провал драматическим (см. стр. 157), получает Толчок из-за его неприятностей и надеется, что другие персонажи придут быстрее, чем спешащий Сэмми. Если Сэмми снова пытается починить эту машину, он получает -2 на первый бросок.

Промех

Что случится, если персонаж накапливает большинство успехов, нужных для длительного действия, но должен остановить работу из-за отсутствия времени или достижения максимального количества бросков? Не исчезает же вся проделанная работа.

Это правда, в некоторой мере. После того, как персонаж достиг предельно допустимого количества бросков для данного длительного действия, он исчерпал пределы своего таланта в этой области. Он может вернуться к этой задаче, как только изменится его запас дайсов - если игрок поднимет соответствующий Навык или Атрибут, или же приобретет новую Специализацию, персонаж может продолжить действие с того момента, где остановился (но он получает только один бросок, если конечно не поменяет свой запас дайсов на два и более).

Если же персонаж вынужден был отказаться от задачи до достижения максимума количества бросков, он может вернуться и доделать его, пока не достигнет этого максимума, если конечно его задание можно продолжить и оно осталось в "сохранности". Персонаж может продолжать работать над романом годами, но вот приготовление суфле вероятно будет заданием с одной попыткой.

Если игрок накопил менее 25% от общего количества необходимых успехов (округляем вниз), успехи будут потеряны. Персонаж просто не получил достаточно хороший старт выполняя задание.

Если игрок накапливает менее 50% от общего количества необходимых успехов (округляем вниз), игрок может добавить бонус +2 к первому броску длительного действия, если персонаж пытается это проделать в той же главе.

Если игрок накопил 75% и более от общего количества необходимых успехов (округляем вниз), игрок может добавить +4 к первому броску длительного действия, если персонаж пытается выполнить его в той же истории.

Если игрок выкинул исключительный успех и выбрал "бонус", этот вариант остается, даже если персонаж гораздо позже возвращается к этому действию.

Пример: Сэмми полностью провалил действие, но сделал это с шестью из семи успехов. Если он снова попытается починить эту машину в течение этой истории, он получит бонус +2 на первый бросок (+4 за прогресс, которого он достиг, -2 за драматический провал в конце). Кроме того, если он завершит ремонт, он оставит на автомобиле Состояние Форсированный. Так как он сделал только четыре броска в первый раз, он может сделать еще три, чтобы закончить задание. Ему нужен всего один успех - шансы очень велики.

Социальное маневрирование

Эти правила заменяют стандартные правила социальных действий в книге правил Мира Тьмы. Они предполагают, что ваш персонаж выполняет некие усилия, чтобы заставить другого персонажа или группу делать то, что хочется вашему персонажу. Социальные действия в рамках этой системы могут быть прямыми или изящными, сложными или простыми. Например, ваш персонаж может кричать на другого и потребовать, чтобы он убрался с пути, или ваш персонаж, действуя тоньше, намекает кому-то, что тот должен голосовать за него.

Вторник, 25 января 1916

Скеррис

Дорогой Александр,

Хотел бы я знать, слышишь ли ты ещё меня.

События последних сорока восьми часов поочерёдно ужасали и увлекали меня, и хотя я могу с восторгом говорить о произошедшем вчера – силе раскрытия глаз, трансформации кожи в кожу – я должен более-менее упорядоченно записать всё это, хотя бы ради удержания своего здравомыслия.

На следующее утро не оказалось удивительным ни для меня, ни, похоже, для де Селби, что сержант Фокс вместе с велосипедом напросился в наше путешествие. Ощущение вялости, вызываемой землёй предшествующей ночью, в свете утра не исчезло, а скорее даже усилилось. Местность была для меня ещё более похожей на симулякр реальной земли, чем раньше. Сержант только усиливал эффект фальшивости, словно его лицо было плоской маской, разрисованной розовой краской, с шиллингами вместо глаз, золотые кнопки на его униформе были неровными жёлтыми мазками, а его велосипед был приспособлением из папье-маше и картонных трубок. Хотя бы нелепый дом де Селнои был реальным. Его зловоние нависало над людьми и предоставляло исключительное зрелище разложения.

Де Селби взял с собой две карты из тех, что были пришпилены к стене прачечной, завернув их в картонную трубку. Примерно через милю путешествия по странной плоской стране он остановил нас и, воспользовавшись удачно подвернувшимся плоским каменным выступом, вытащил и расстелил на нём карты. Одна была снабжённой примечаниями мелкомасштабной картой района, другая была просто бумагой с линиями и пометками. Де Селби сказал нам, что на обоих картах показана одна и та же область, и что, хотя все точки входа в механизмы Бога-Машины здесь, в деревне, были на различных расстояниях друг от друга, внутри машины выходы равноудалены. Я не понял и попросил его объяснить ещё раз.

– Например, снаружи Бога-Машины эти два входа, – он указал на две точки на карте с примечаниями, – разделены шестью милями, а эти две тремя. Внутри машины, – теперь он обратился к другому листу, – обе пары выходов разделены одним и тем расстоянием в две с четвертью мили. Более того, все эти выходы, независимо от того, каким путём идти, находятся на одном и том же расстоянии от каждого из остальных выходов. А именно, на расстоянии две с четвертью мили.

Я отнёсся к этому скептически. Откуда он узнал об этом?

Он ответил, что уже исследовал сеть выходов раньше, причём подробно, по крайней мере в этом районе. Я спросил его, зачем ему тогда нужна карта.

– Время от времени они меняются. Это в такой же степени календарь, как и карта.

Спустя некоторое время мы продирались через густые кусты, чтобы найти кирпичную конструкцию, в которой стояла под углом дверь из клёпанной стали без ручки и засова. Она выглядела древней. Я осмелился предположить, что положение двери выглядит довольно хорошо зафиксированным. Фокс, молчавший с тех пор, как мы с ним встретились на дороге утром, сказал: «О, да. Вам может так показаться, но эти точки входа в машину – штуки хитрые и очаровательные. Они могут быть коварными засранцами, если захотят».

Он откинулся, отчего его обвисшие щёки задрожали, и сложил свои толстые руки, словно это всё объясняло. Де Селби при этом лишь кивнул.

Мы молча стояли, глядя на дверь. После всего этого я остался неубеждённым. Может, это вход в канализацию, оставленный советом графства? Зернохранилище какого-то фермера? Он выглядел таким убедительным. Таким обычным, таким реальным среди кажущейся фальши пейзажа. Наконец, я спросил, как мы планируем войти.

Де Селби вытащил напоминающий отвёртку предмет из кармана пальто. «Я нашёл это в прошлый раз», – сказал он. Он подошёл к двери и вставил в неё отвёртку, в казавшееся твёрдым место на клёпанной панели. Под давлением инструмента панель как-то согнулась, и я увидел, как дверь стала медленно отходить назад. Внутри я увидел ступеньки, освещённые электрическим светом. Из тоннеля я услышал звук, похожий на шум сотен заводов. Я вздрогнул, неожиданно подумав о военной машине, перемоловшей тебя и множество других людей.

«Удача благоволит смелым», – сказал сержант и почти небрежно вошёл. Де Селюи положил на мгновение свою паукообразную руку мне на плечо и кивнул. Я последовал за сержантом Фоксом, и Де Селби пошёл сзади меня, закрывая за нами дверь и преграждая при этом путь солнечному свету.

И мы пошли вниз.

Я не могу полностью объяснить все те чудеса и ужасы, что мы видели в этом месте из кирпича и ржавой стали. Я видел брус, на котором висели мужчины и женщины, и пустоглазых рабочих, находившихся в огромных шлифовальных комнатах, которые не моргали, не прекращали работу и не выказывали жалости, когда один из их числа падал в шестерни и за мгновение превращался в ничто, они лишь недолгое время ждали, пока кто-то другой не придёт и не займёт его место. Я видел насекомых, собираемых из металла и стекла и становящихся живыми существами. И всё это время нас окружали металлический скрежет и скрип, оглушавшие нас.

Никто не обратил на нас внимания, когда мы проходили мимо этих сцен. В конце концов, Де Селби привёл нас в место, которое, должно быть, было мастерской или складом, содержащее тысячи коридоров из почти бесконечных полок, на которых лежали всевозможные непонятные машины. Де Селби и я бродили по этим проходам, рассеянно подбирая предметы с лезвиями или шестерёнками или стержнями, и гадая о том, что они могут делать.

Сержант Фокс, тем временем, молча за нами наблюдал, и его пустые круглые глаза, казалось, ни разу за всё это время не моргнули.

Де Селби остановился у одной из полок и начал обыскивать её у же с какой-то определённой целью, пока он, издав торжественный возглас, не поднял небольшой объект размером и примерной формы яблока, и передал его мне.

– Думаю, тебе это понадобится.

Я посмотрел на предмет. Его внешняя оболочка была похожа на паутину из латуни, через дыры в которой мелькал самый сложный часовой механизм из всех, которые я когда-либо видел, его шестерёнки и пружинки были тоньше человеческого волоса, а некоторые были настолько малы, что их даже не было видно, и о них можно было только догадываться. Я спросил Де Селби о том, что это такое.

Он пожал плечами: «Думаю, оно может, при определённых обстоятельствах, сложиться в душу».

Я ахнул и передал предмет обратно.

– Воровство – это преступление, преследуемое по закону, – сказал сзади меня сержант.

Его тон был таким же весёлым, как и всегда, но на мгновение я не мог понять, шутил ли он или был серьёзен.

Я обернулся. Его силуэт на фоне странного жёлтого света казался сейчас огромным. Он нависал над нами. Казалось, что он вырос в размерах и закрывает собой весь проход.

– Что закон значит здесь? – сказал Де Селби.

Сержант пожал плечами, и показалось, что от этого жеста по его телу пошли волны, распространявшиеся в воздух перед ним. «Это Принцип, вот что».

Я не узнавал его. Казалось, что сержант разворачивался, его круглые линии становились углами, и из его огромной чёрной мягкой туши поднялось то, что выглядело как ангел из рычагов, шестерёнок и стекла, его крылья были на шарнирах и заканчивались лезвиями, его гало тикало, вращаясь, словно часть часового механизма. Существо вытянуло свои пальцы из хирургических игл и протянуло свою, должно быть, телескопическую руку мимо меня, всаживая её в лоб Де Селби. Посреди шума машин вокруг я услышал ужасный всасывающий звук, сменившийся затем на щелканье, после чего затишья. Де Селби стоял с открытым ртом, глядя остекленевшими и пустыми глазами, когда существо отводило руку, оставив на лбу только воспалённую красную отметину. Он повернулся, положил объект назад на полку и ушёл прочь, волоча ноги. У зазора между проходами он повернул налево. Вернув самообладание, я бросился за ним, выкрикивая его имя. Но насколько я мог видеть, за углом были лишь пустые проходы.

Приложив руку к голове, я остановился, гадая, что же будет дальше, и как мне уйти отсюда. Сержант, в прежнем виде, стоял сзади меня. «Лучше всего будет не придавать ему значения. Вы не увидите его снова, – сказал он своим обычным тоном. – Итак. Вы, наверное, хотите вернуться домой, так ведь?»

Я молча кивнул.

Полицейский повернулся и повёл меня по коридорам и заводским цехам, мимо стоек с дергающимися людьми, подвешенных на каком-то кронштейне, заключавшим их лица в ржавое железо, мимо деревьев из металла и плоти и мимо тех же самых мрачных машин, у которых я смог на мгновение заметить лицо Де Селби среди других потерянных душ. И затем я его потерял, а после я уже поднимался по кирпичной лестнице к двери. Сержант открыл её и жестом показал мне выходить, перед тем как выбрался сам и бесшумно закрыл её за собой. Дверь выглядела настолько же старой, как и та, через которую мы вошли, но она была не настолько заросшей и стояла посреди травянистого газона. Оглядевшись, я понял, что стоя в саду за своим домом.

– Раньше здесь не было никакой двери.

– Я бы на вашем месте не ломал над этим голову, – сказал сержант. – Это плохо для здоровья и вызовет головную боль.

Он приложил палец к губе.

– Я должен идти и забрать мой велосипед до того, как местные болтуны и бездельники скроются с ним.

Он повернулся и протянул мне что-то. Я посмотрел на него в потрясении и ужасе и не глядя взял предмет. «Утраченное имущество, – сказал он. – Полагаю, на самом деле это принадлежит мистеру Де Селби, но теперь это ему не понадобится, и так быть и должно. Спишем это всё на Высший замысел». Он коснулся своего шлема полицейского. «Хорошего вам дня, мистер Дорогой». Он перемахнул через мою ограду с проворством, противоречащим его телосложению, и удалился в направлении открытой местности, насвистывая джигу.

Я обнаружил, что он дал мне объект, похожий, но не точно такой же, на предмет, который мне пытался дать Де Селби. В дом я почти забежал и, словно одержимый, направился прямо в свою мастерскую, даже не сняв при этом пальто.

Не знаю, почему я так себя повёл. Возможно, меня заставила некая сила, и я на самом деле не понимал, что делаю. Возможно, виденные вещи настолько шокировали меня, что я больше не мог вести себя как разумный человек.

Я стянул брезент с моего творения. Она выглядела такой красивой, словно анатомическая модель из латуни, часовых механизмов и свиной кожи. Моя дева. К моему удивлению, мои руки не тряслись, когда я осторожно отстёгивал кожу скальпа и открывал полость, дававшую мне доступ к латунному черепу. Полость внутри в точности совпадала по форме с данным мне объектом, и я с лёгкостью его вставил, обнаружив отверстия, позволяющие ввинтить его в точности, куда нужно. Я закрыл её голову и, вставив ключ в отверстие в груди, повернул его полдесятка раз.

И она зашумела, и её глаза открылись, и её тело сложилось вовнутрь так, что это сложно описать без использования языка математики, которой я не совсем понимаю. Но свиная кожа стала мягкой живой кожей, стекло стало стекловидным телом глаза. И волосы из беличьих хвостов стали ресницами. И она вдохнула, и только отверстие для ключа в её груди указывало на то, что она не всегда была прелестной молодой женщиной. Я вытащил ключ и дал ей. Она держала его в своей руке и крутила туда-сюда.

Я спросил её, может ли она разговаривать. Она подняла голову, открыла рот и издала странный, сдавленный звук.

Разумеется, её разум был чист. Она была новой и неиспорченной. Она абсолютно ничего не знала о мире.

Я назвал её Мэри. Это имя казалось подходящим.

Эх, Александр, если бы ты только был жив, чтобы увидеть, чего я добился.

Твой брат,

Вильям

Не всегда возможно заставить кого-то сделать то, что вы хотите. Например, никакое Социальное Маневрирование не убедит шефа полиции собрать пресс-конференцию и признаться в убийстве, даже если у игрока есть впечатляющий запас дайсов, достаточный, чтобы это произошло. Эта система предназначена для обеспечения персонажей инструментами манипулирования или убеждения других персонажей для выполнения услуг или действий, но это поднимает вопрос: как один персонаж навязывает другому действия и

насколько это должно быть позволено в ролевой игре? Или зададим вопрос по-другому, может ли один персонаж соблазнить другого, используя эту систему?

Соблюдая строгую букву правил, да. Поставленная цель "заставить этого персонажа спать с моим", количество Дверей определяется, как описано ниже, а впечатления и другие факторы влияют на результат. Нет большой разницы соблазнения и менее плотских форм убеждения - убеждающий пытается сделать настолько заманчивое предложение, насколько это возможно.

Но так как это убеждающий игрок совершает броски, у цели нет возможности сказать "нет". Поэтому мы рекомендуем, чтобы эта система использовалась персонажами игроков на персонажей Рассказчика, а не на персонажей других игроков. Если персонаж одного из игроков хочет соблазнить, убедить, уговорить или запугать другого, пусть они отыграют это и каждый из игроков примет решение о том, что делают их персонажи.

Цели

При использовании Социального действия с этой системой, первым шагом является объявление намеченной цели вашего персонажа. Это так же просто, как сообщить о том, что вы хотите делать с предметом и что должно произойти, по мнению вашего персонажа. Вам нужно всего лишь сообщить о начальной стадии, так как усилия, скорее всего, будут происходить в течение нескольких бросков, отражая различные действия.

С этого момента, Рассказчик определяет, является ли цель резонной. Используя время и тактику, персонаж может убедить богатого человека отдать ему большую сумму денег. Вероятно, он не будет убеждать богача отказываться от всех своих денег (хотя это может быть возможным, если богач назовет персонажа наследником, после чего вы можете попытаться ускорить процесс вступления в наследование).

Двери

После того, как вы объявили цель вашего персонажа, следующий шаг заключается в определении границ соперничества!challenge. Мы называем это "Двери", которые отражают сопротивление персонажа к принуждению: его социальные стены, его скептицизм, недоверие или просто нерешительность по отношению к интимной близости. Они абстракты и означают разные вещи в каждом конкретном случае.

Базовое количество Дверей равно наименьшему из Решительности и Самообладания. Если цель будет переломным моментом для персонажа, добавьте две Двери. Если выполнение цели будет препятствовать Устремлению персонажа, добавьте одну Дверь. Действие, противоположное Добродетели также добавляет одну Дверь. Количество дверей может возрастать по мере продолжения усилий и изменения обстоятельств. Например, если цель сначала кажется обыденной, но дальнейшая ситуация делает ее предосудительной, это может увеличить количество Дверей. Если Ваш персонаж бросает текущую цель и переключается на другую, любое количество открытых дверей остается как есть, но оцените Устремления, Добродетель и Целостность на предмет потенциального увеличения Дверей.

Двери должны открываться одна за другой. Каждый успешный бросок, а не каждый успех, открывает только одну. Исключительный успех открывает две. Кроме того, Двери это особенные односторонние отношения между двумя персонажами. Каждый из них может иметь Двери друг с другом или Двери с другими персонажами.

Первое впечатление

Первое (и последующие) впечатления определяет время, необходимое между бросками. Рассказчик устанавливает первое впечатление, основываясь на общем прошлом обоих персонажей, обстоятельство, при которых они встретились, природе запрошенной услуги (если действующий персонаж задает вопрос в лоб - иногда лучшей идеей будет не говорить то, что тебе нужно) и любые другие соответствующие факторы.

"Среднее впечатление" требует недельных бросков, что делает процесс очень

медленным. Во время игры, ваш персонаж может влиять на взаимодействия, создавая "хорошее впечатление". Это может означать встречу в приятной обстановке, надеть привлекательную одежду, игра соответствующей музыки или иные обстоятельства, делающие ситуацию более комфортной. Это не требует броска во время первого впечатления, но потребуются в последующих попытках. Отличное впечатление требует броска, чтобы повлиять на ситуацию.

Например, вы можете использовать бросок Сообразительность + Общение, чтобы найти правильных людей на вечеринке. Идеальные впечатления требуют дальнейших факторов. Это может включать в себя рычаги или игру на Пороках персонажа (см. ниже).

Враждебное впечатление происходит из-за напряженного первого впечатления или угрожающих шагов. Эти взаимодействия требуют манипуляций впечатлением или форсировать Двери (см. ниже).

Пороки

Если ваш персонаж знает о Пороках субъекта, он может это использовать, чтобы повлиять на взаимодействие. С предложением, потворствующим Пороку, сдвиньте взаимодействие на один шаг вверх. Как правило, если согласие цели на искушение дает Силу Воли, то это правильное искушение.

Мягкие рычаги (Подарки и Взятки)

Мягкие рычаги представляют предложения услуг или плата для смазки социального взаимодействия. Сделайте предложение. Если получатель соглашается, переместите впечатление, как показано в таблице.

Механически, это можно представить в некоторых точках Преимущества. Например, взятка может быть представлена в виде Ресурсов 3, или предлагать услугу, которая может быть отражена Службой 3. По умолчанию эти взятки дают получателю использование Преимущества в течение заданного периода времени.

Впечатление	Время на бросок
Идеальное	1 ход
Великолепное	1 час
Хорошее	1 день
Среднее	1 неделя
Враждебное	Нельзя бросать

Открывание дверей

На каждом интервале, вы можете сделать бросок, чтобы открыть Дверь и приблизиться к своей цели. Бросок каждый раз может быть разным, в зависимости от тактики персонажа. Некоторые броски могут быть даже не Социальными. например, если ваш персонаж может получить чью-нибудь услугу, починка его компьютера с броском Интеллект + Компьютер может открыть дверь.

Как Рассказчик, проявляйте творческий подход в выборе запаса дайсов. Изменяйте их с каждым разом, чтобы удерживать взаимодействие динамичным. Точно также рассматривайте броски сопротивления и соревнования. Большинство бросков на сопротивление и противоборство используют Решительность или Самообладание, или их комбинацией. Но пусть это вас не ограничивает. Соревновательные броски не требуют атрибута сопротивления. например, Сообразительность может использоваться для распознавания лжи, Сила, чтобы встать перед угрозой, Внушительность чтобы защитить или поддержать свою репутацию на вечеринке.

Проваленные броски накладывают на дальнейшие броски накапливающийся штраф -1. Эти штрафы не уходят после успешных бросков. Когда игрок проваливает бросок, Рассказчик может ухудшить впечатление на единицу. Если он это делает, игрок получает Толчок. Если это опускает уровень впечатления до Враждебного, дальнейшие попытки ни к

чему не приведут, до улучшения впечатления.

Устремления

Устремления это быстрый путь к взаимодействию. Найдите цели персонажа, желания и нужды, они могут помочь в продвижении взаимодействия. Если ваш персонаж предоставит четный путь рассуждения о том, как он поможет другому персонажу достигнуть Устремления, удаляйте дверь.

Это не требует последующей деятельности, но это требует определенного количества уверенности. Если представляется такая возможность и ваш персонаж выполняет свое предложение, уберите две Двери.

Провал

Попытка социального маневрирования может полностью провалиться при следующих обстоятельствах:

- Игрок выбрасывает драматический провал на попытке открыть Дверь (игрок получает Толчок, как обычно).
- Цель понимает, что ей лгали или пытались манипулировать. Это не применяется, если цель знает о том, что персонаж пытается на что-то уговорить ее, только если цель чувствует себя преданной и обманутой.
- Уровень впечатления достигает "Враждебный" и остается таковым в течение недели игрового времени. Персонаж может попробовать еще раз, в течение следующей истории.

Решение

После того, как ваш персонаж открыл последнюю дверь, субъект должен действовать. Персонаж Рассказчика соблюдает намеченную цель и выполняет ее как указано.

Если вы позволяете персонажам игроков быть целью Социального Маневрирования, решайте этот этап как переговоры с двумя возможными исходами. Субъект выбирает, соблюдать ему навязанную цель или предложить выгодную альтернативу.

Плыть по течению

Если персонаж поступает в соответствие и просьбой и следует намеченной цели, его игрок получает Толчок (см. стр. 157).

Предложение альтернативы

Если субъект игрока захочет, он может предложить выгодную альтернативу и игрок инициатор может наложить Состояние на его персонажа (см. стр. 180). Это предложение существует между игроками; это не обязательно отыгрывать (хотя и можно). Альтернатива должна быть выгодной, а не искажением намерений. Рассказчик выступает судьей.

Игрок инициатор выбирает Состояние, накладываемое на субъекта. Оно должно иметь смысл в контексте сценария.

Пример социального маневрирования

Стейси хочет, чтобы профессор Эриксон одолжил ей книгу из своей частной библиотеки (она намерена использовать содержание книги для вызова демона, но профессор не знает об этом). Эриксон бережет свои книги, но был бы готов одолжить ее, при определенных обстоятельствах. У Эриксона Решительность 3, Самообладание 4, поэтому базовое количество дверей, которое должна открыть Стейси это 3 (меньшее из этих двух черт). Одолжение книги не будет переломным моментом и не помешает идти к своему Устремлению, но это действует против его Добродетели (Осторожный), поэтому количество дверей, которое нужно открыть Стейси, чтобы получить книгу равно четырем.

Рассказчик решает, что уровень впечатления средний, оба знают друг друга (Стейси бывший студент Эриксона), но они не близки. Стейси решает найти Эриксона на

конференции и впечатляет его знанием эзотерических погребальных обрядов (для этого требуется бросок Интеллект + Оккультизм, плюс любые усилия Стейси, чтобы попасть на конференцию), это меняет уровень впечатлений на "хорошие". Сейчас, Стейси может предпринимать попытки открытия Двери один раз в день. На конференции игрок Стейси бросает Манипулирование + Убеждение и получает успех; одна Дверь открыта. Стейси упоминает книгу Эриксона и позволяет ему узнать, что она хотела бы взять ее. Он не сразу воспринимает эту идею, но у Стейси есть хорошее начало.

На следующий день, Стейси пишет письмо профессору о соответствующей работе (Манипуляция + Академические Знания), но получает провал. Следующие броски будут идти со штрафом -1. Рассказчик решает, что уровень впечатления падает до среднего.

Стейси предстоит преодолеть три двери. Она тратит следующую неделю на исследование Эриксона и обнаруживает, что он хочет стать уважаемым академиком. Она говорит Эриксону, что у нее есть коллега, который может взломать шифр, на котором написана книга. Это устраняет одну дверь без броска. теперь нужно преодолеть еще две, прежде чем он согласится. (Обратите внимание, что даже если у Стейси нет намерения помочь Эриксону в поисках академической славы, но до тех пор, пока он полагает, что одолжив книгу, она поможет достичь его Устремлений, это открывает Дверь).

Во время ее расследования в области личности профессора, она также знает, что его Пороком является Тщеславие, он любит чувствовать себя героем. Стейси приходит в его офис, вся в слезах, говорит, что она находится в опасности быть обвиненной в плагиате и спрашивает, может ли он помочь с удостоверением ее работы. Это позволит прийти к нему на помощь, что в свою очередь позволит услышать похвалу в свой адрес и это позволит восстановить его Силу Воли через его Порок, и это достаточное искушение, чтобы обратно повысить уровень впечатлений до хорошего. Игрок Стейси бросает Манипуляция + Экспрессия, чтобы сочинить благодарственное письмо и получает исключительный успех. Последние две двери открываются, и Эриксон предлагает одолжить книгу Стейси на выходные. Он даже наверняка думает, что это была его идея.

С другой стороны, если Эриксон это персонаж игрока, он может решить, что ему действительно не хочется терять эту книгу из виду. Он может предложить альтернативу - он принесет книгу Стейси и позволит ей использовать ее в течение дня. Это конечно может усложнить ее вызов демона, но она накладывает на Эриксона Состояние Польщенный.

Форсирование дверей

Иногда ожидание и изящность просто не оправданы, нежелательны или невозможны. В этих случаях персонаж может попытаться форсировать Двери персонажа. Это метод с высокими рисками, но и с высокой наградой. Форсирование дверей часто приводит к сожжению мостов и упущению возможностей.

Во время форсирования Двери, заявите цель вашего персонажа и его подход, а затем сразу делайте бросок. Текущее количество Дверей применяется как штраф к этому броску. Если бросок успешен, переходите к разрешению как обычно. Если бросок оказался неудачным, объект имунен к дальнейшим усилиям в Социальном маневрировании от вашего персонажа.

Жесткие рычаги

Жесткие рычаги представляют собой угрозы, накачивание наркотиками, запугивание, шантаж, похищение и другие тяжелые формы принуждения. Они показывают актуальность, требуемую для форсирования Дверей.

Жесткий рычаг, который требует от персонажа пережить переломный момент, убирает одну Дверь (если модификатор к броску, не считая переломный момент персонажа, больше чем -2) или две двери (если модификатор -3 или меньше).

Пример

В приведенном выше примере, предположим, Стейси прямо сейчас нуждается в книге. Она идет к Эриксону, наводит на него пистолет и требует отдать ей книгу. Этот шаг, безусловно переломный момент для Стейси (см. стр. 155 о переломных моментах). Она применяет модификатор за ее Целостность, а затем модификатор, основанный на тяжести действий и ущербе, который она делает своей самооценке и психике. У нее нет привычки совершать насильственные действия и Эриксон очевидно находится в ужасе, поэтому Рассказчик присваивает переломному моменту модификатор -2. В этом случае, будет удалена одна Дверь. Если бы она выстрелила ему в ногу, чтобы дать понять серьезность намерений, то модификатор переломного момента был бы, по крайней мере -3, который убрал бы две Двери. В любом случае, игрок бросает Внушительность + Запугивание, плюс любой бонус за оружие, минус соответствующие штрафы.

Влияние на группы

Влияние на группы работает таким же образом, используя ту же систему. Как правило, это означает, что воздействие на группу требует, по крайней мере, Великолепного уровня впечатления или форсирования Дверей, только если группа не собирается регулярно. Рассказчик определяет количество дверей по самому высокому рейтингу Решительности и Сообразительности в этой группе. Он также определяет три Устремления, Добродетели и Порока, а также относительную оценку Целостности группы. При разрешении влияния большинство членов группы будут соблюдать поставленные цели. Отдельные члены могут отступить и делать то, что им хочется, но явное большинство будет делать то, что предлагает игрок.

Последовательные усилия

После открытия всех Дверей и разрешения цели этого действия, ваш персонаж может захотеть еще раз повлиять на этого же персонажа или группу. В случае успеха, последующие попытки влияния начинаются с Дверей на одну меньше. Если попытка оказалась неудачной или использовались Жестки Рычаги, последующие попытки начинаются с Дверей на две больше. Эти модификаторы являются накопительными. Независимо от всего, у персонажа в начале всегда будет хотя бы одна дверь.

Бой

Эти правила заменяют некоторые из боевых правил, описанных в книге правил Мира Тьмы, обеспечивая смертельный акцент на бой, наряду с единой системой Состояний, и причин для персонажей остановить бой до того как другой парень будет готов отправиться в морг.

Грязный и низкий бой

Боевая система Мира Тьмы в этом разделе расширена и представляет достаточно полную систему для использования, когда два и больше людей пытаются убить друг друга. Некоторые бои не заслуживают такого внимания. Когда бой имеет столько же влияния на историю, как и способность перелезть через забор или выбивание двери, эта простая система превращает бой в один бросок.

Эта система работает особенно хорошо, когда система является средством для достижения цели. Для начала, злоумышленник заявляет о своем намерении. Если намерение является чем-то, что Рассказчику комфортно выполнить в один бросок, вперед - применяйте эту систему. Поскольку природа такого боя уменьшает то, что в противном случае было бы жестоким актом насилия, до одного броска, Рассказчик может не использовать эту систему для персонажей, являющихся особенно направленными на бой, или для представления врагов, являющихся немного больше, чем статистов. Если сделка провалена, и вам нужно убираться из страны, два засранца, поджидающих вас в ванной отеля не являются угрозой. А вот парни, сидящие в седане с автоматическим оружием - совсем другая история.

Игрок может попросить о Грязном и Низком Бое, если он чувствует, что это

необходимо. Если Рассказчик не против боя в один бросок, он так и происходит. В качестве приблизительного руководства, если персонаж имеет боевой запас дайсов не менее пяти, он усваивает механику насилия до такой степени, что это становится его второй натурой, и вы можете использовать эту систему.

Обратите внимание, что персонажи Рассказчика не могут использовать эту опцию. Вместо этого, возможно, что персонаж получает повреждения во время боя такого рода, но персонажи Рассказчика не могут начинать такой бой.

Действие: Немедленное и состязательное

Запас дайсов: Боевой запас (Ловкость + Огнестрельное оружие, Сила + Драка, или Сила + Вооружение) против боевого запаса противника (как указано выше) или попытка к бегству (Сила или Ловкость + Атлетика). Игнорируйте Защиту на этом броске.

Результаты броска

Драматический провал: противник персонажа берет верх. Как правило, это включает в себя обратное намерение персонажа - если он хочет вырубить охранников, чтобы он мог сбежать, вместо этого он оглушен.

Провал: Противник выигрывает состязание. Если противник использовал боевой запас, делает повреждение, равное разнице в успехах, плюс модификатор оружия. Кроме того, противник убегает, если не хочет продолжить бой.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Он наносит повреждения, равные разнице успехов, плюс модификатор оружия, и достигает своего намерения - если в намерение входит убить своих противников, то он делает это.

Выдающийся успех: То же самое, что и успех, только персонаж получает пункт Силы Воли от причинения насилия слабому противнику.

Отправляясь за кровью

В большинстве случаев, насилие является самоцелью. Винни сбежал от вашей сестры, поэтому вы забиваете гвозди в бейсбольную биты и идете преподавать ему урок. Док собирается поджечь ваш дом, с семьей внутри, и посвятить их смерть какому-то забытому богу, если вы не затолкаете пулю в его черепную коробку. Эта штука ускользнула из сарая на окраине города месяц назад, и если никто кроме вас не собирается поднять это на копьё, это ваша проблема.

В другое время, в большинстве случаев, насилие является средством для достижения цели. Вы не хотите бить этого парня в лицо, но он держит книгу, которая нужна вам, а он не хочет ее отдавать. Донни держит кокс в одной руке, а пистолет в другой и говорит о себе как о большом человеке. Никто не хочет попасть в ситуацию, где придется кого-то убить, только если они не психопаты или не исполняют свою кровную месть. Если это так, то Рассказчик должен убедиться, что игроки в курсе того, что драка это нечто большее, чем просто люди, которые хотят убить других людей.

Опциональное правило: Побитые и Капитуляция.

В качестве опционального правила, любой персонаж, получивший тупых повреждений, больше его Выносливости, или любое количество летальных повреждений, выбывает из драки. Он получает Сдвиг Побитый (см. стр. 206; Сдвиг, помните, что Сдвиги это Состояния, которые в основном влияют на бой). Он должен потратить пункт Силы Воли каждый раз, когда он хочет предпринять насильственное действие до конца этого боя. Он все еще может применять защиту против входящих атак, может Уклоняться, и может убегать сверкая пятками, но чтобы отстреливаться или отбиваться придется потратить пункт Силы Воли.

С другой стороны, он может уступить. Дайте лунатику с мясницким ножом то, что он хочет, неважно будет ли это билет на автобус, извинение, мешок со скорлупой или обещание подальше держаться от Нового Города после полуночи. Если вы уступаете, получайте пункт

Силы Воли и Толчок, но вы больше не будете принимать действие в битве. Если другая сторона хочет напасть на вас, она должна потратить пункт Силы Воли, и это вероятно будет переломным моментом. Если некие бандиты хотят отобрать ваш грузовик, а два ваших приятеля уже поддались этой сладкой комбинации получения Силы Воли и не получения травмы, это значит, что они направляются прямо к вам. Вы можете с ними драться, но это три против одного. Или вы можете поступить умнее, подумав, что у вас буде теще много грузовиков в этой жизни, но только один сосновый гроб. После того, как все члены одной из сторон сдались, битва закончена.

Эти правила применяются только для людей и человекоподобных существ - для тех, у кого совершение убийства (или попытка) будет вызывать переломный момент. Существа, у которых вообще нет проблем с убийством людей, могут игнорировать капитуляцию без штрафов, и не выбывают из схватки как обычные люди.

Намерение

Важно знать, что хотят люди от насильственного события. Перед любым насильственным событием, Рассказчик должен приостановить действие до тех пор, пока не будет выяснены намерения обеих сторон. Это намерение описывает то, что персонаж хочет видеть в качестве результата насильственного события. Это не может включать в себя результаты, выходящие за пределы текущей сцены: "Я хочу стать президентом США" не является допустимым намерением для человека с ружьем, даже если он находится на лужайке перед Белым Домом и Секретные Службы очень скоро разуверят его заблуждения. Некоторые примеры включают в себя:

- Хочу бросить Амадо из окна, чтобы он был от меня подальше.
- Хочу чтобы Шина дала мне статую.
- Хочу уйти от этого вооруженного психа.
- Хочу украсть бумажник Ларри в толкучке.
- Хочу добраться до моего грузовика, чтобы от*ебаться от Доджа.

Каждое заявление о намерениях начинается со слов "я хочу". Это самый простой способ сформулировать фразу. После того, как вы получили Намерения обеих сторон, вы знаете, что будет означать капитулирование для персонажа. Его противник получает то, что хочет, а взамен персонаж получает пункт Силы Воли и больше не является объектом для насилия.

Основное правило Намерений в том, что персонаж готов причинить боль или убить других людей, чтобы получить нужное. Иногда вы не знаете, готовы ли вы убить за то, что хотите получить, пока на самом деле не убьете кого-то. Если ваша цель не имеет ничего общего с вредом людям, и вы в конечном итоге кого-то убиваете (а не просто забиваете до потери сознания), вы теряете пункт Силы Воли.

Иногда Намерение персонажа ставит на бой ограничения. "Я хочу убить Трана за то, что он спал с моей дочерью" - прекрасное заявление о Намерениях, но это не означает, что противнику персонажа следует сдаваться: конечно, Тран получит пункт Силы Воли, но сперва ему придется умереть. Даже "я хочу отлупить Денни, чтобы преподать ему урок" проблематично: что Денни может получить от капитуляции?

Если намерения одной стороны являются сами по себе насилием, их жертвы не получают Сдвиг Побитые, независимо от того, сколько повреждений они получают, и никакой пользы от капитуляции тоже (что очевидно). Когда кто-то хочет вас убить, единственное, что вы можете сделать, это остановить его любыми необходимыми средствами, будет это побег или пуля в ответ.

Персонажи Рассказчика

Большинство конфликтов происходит между персонажами Рассказчика и персонажами игроков. В большинстве боев разница между ними незначительна - один персонаж с пистолетом или ножом так же опасен, как и любой другой, независимо от того,

кто управляет персонажем. Тем не менее, персонажи Рассказчика имеют более легкий доступ к одному ресурсу - Силе Воли.

Игрок должен контролировать Силу воли своего персонажа на протяжении всей истории, решая, когда и где тратить ее пункты, а когда стоит попридержать, балансируя проблемы и шансы восстановить эти пункты, предавая Пороку или идя ва-банк, надеясь задействовать Добродетель.

У персонажа Рассказчика нет ни одной из этих проблем. Он не собирается присутствовать в большинстве сцен, так что не имеет значения, если он потратит много Силы Воли, он может вернуть ее за кадром, и даже если он это не сделает, он их не будет тратить. Это особенно заметно в бою, когда персонажи Рассказчика могут потратить Силу Воли для повреждения персонажей, которые сдались, улучшения своих атак и улучшения защиты с большим потенциалом, чем персонажи игроков.

Если персонаж Рассказчика проводит много времени вокруг других персонажей и имеет достаточно времени чтобы тратить и восстанавливать Силу Воли за тот же промежуток времени, что и остальные персонажи, это нормально. В противном случае, персонажи Рассказчика должны уменьшить доступную им Силу Воли, чтобы отразить их одноразовый характер. Налетчики, бандиты и аналогичные персонажи без имени не имеют Силы Воли, которую можно тратить. Незначительно упоминающиеся персонажи - повторяющегося вида, но не являющиеся антагонистами истории, имеют один пункт Силы Воли. Повторяющиеся антагонисты и основные персонажи Рассказчика, которые не проводят много времени вокруг персонажей, могут потратить до половины их Силы Воли за сцену.

Персонажи Рассказчика, с урезанными пунктами Силы Воли, в итоге все еще могут вернуть потраченные пункты при помощи обычных средств для восстановления Силы Воли, но не могут набрать ее выше модифицированной Силы Воли за сцену. Однако заметим, что их Решительность + Самообладание не меняется (в случае нужды, Рассказчик должен использовать именно этот запал дайсов), и сверхъестественные силы, которые вытягивают силу воли, работают как обычно.

Инициатива

Определите инициативу в начале боя как обычно. Большинство оружия теперь включают модификатор инициативы. Когда ваш персонаж использует это оружие - его инициатива штрафует на это число, даже если он пинает ближнего нападающего, у него все еще дробовик в руках.

Единственный способ избежать штрафа на инициативу, это прекратить его держать - швырнуть или уронить его. Вы можете бросить оружие в качестве рефлексивного действия, чтобы вернуться к своей безоружной инициативе. Бросок или убиение в кобуру является мгновенным действием. При смене оружия вы начинаете действовать со своей новой инициативой с начала вашего следующего хода. Если персонаж держит два вида оружия - пара пистолетов, полицейская дубинка и щит, берите самый высокий штраф на инициативу и увеличьте его на единицу. Штраф на инициативу не может снизить ее ниже 0.

Пример: На улице происходят беспорядки и Касс присоединяется к своим товарищам в полицейской линии. У него дубинка в одной руке и большой щит в другой. Дубинка имеет штраф -2 на инициативу, щит имеет штраф -4. Его общий модификатор на инициативу равен -5.

Врезка

Основная схема боя

Эта схема заменяет подобную на с. 154, книги правил Мира Тьмы.

Первый этап: Намерения

- Игроки и Рассказчик описывают то, что их герои хотят получить в результате боя.
- Решите, могут ли персонажи сдаться и могут ли стать Побитыми.

Второй Этап: Инициатива

- Если атакующий устроил засаду или иначе ударяет, когда защитник не способен

среагировать, защищающийся бросает Сообразительность + Самообладание против Ловкости + Скрытности атакующего. Если защищающийся проваливает бросок, он не действует в первом раунде и не использует Защиту.

- Каждый бросает Инициативу: результат броска + Ловкость + Самообладание. Если персонаж имеет подготовленное оружие, применить его модификатор.

Третий Этап: Атака

- Рукопашный бой: Сила + Драка против Защиты
- Ближний бой: Сила + Вооружение против Защиты
- Дальний бой: Ловкость + Огнестрельное оружие
- метательное оружие: Ловкость + Атлетика против Защиты

Защита персонажа обычно вычитается из любых запасов дайсов атаки, где она применяется. Если вы выбрано Уклонение, защищающийся бросает свою Защиту в качестве запаса дайсов на каждую атаку. Каждый успех уменьшает успех атакующего на один. Если успехи атакующего снижены до нуля, атака ничего не делает. Если у атакующего есть хотя бы один успех, добавьте модификатор оружия к числу успехов, чтобы определить, сколько пунктов Здоровья потеряла цель. Все оружие делает летальные повреждения.

Четвертый этап: Рассказчик описывает атаку и рану в повествовательных терминах.

Возможные модификаторы:

- Прицеливание: +1 за ход до максимума +3
- Тотальная атака: +2 к Драке или Вооружению; потеря Защиты
- Пробивание брони: Игнорирует количество брони цели, равное рейтингу вещи
- Длинная очередь: 20 или около того пуль, без ограничения количества целей, при подтверждении Рассказчика. +3 Бонус применяется к каждому броску атаки; -1 к броску за каждую цель после первой
- Средняя очередь: 10 или около того пуль от 1 до 3 целей, с +2 бонус на каждый бросок атаки; -1 к броску за каждую цель после первой
- Короткая очередь: три пули в одну цель с бонусом к броску +1
- Сокрытие: маленькое -1; частичное -2; существенное -3; полное, см. "Укрытие"
- Укрытие: Вычтите Прочность из повреждений, если Прочность больше модификатора оружия, атака не имеет никакого эффекта
- Уворот: Двойная Защита, бросается как запас дайсов, каждый успех отнимает успех у атакующего
- Вытаскивание оружия: Требуется мгновенное действие без Преимущества и может свести на нет Защиту
- Стрельба из укрытия: собственное качество укрытия стрелка (-1, -2 или -3) уменьшается на один в качестве штрафа (нет модификатора, -1 или -2)
- Атака другой рукой: -2 штраф
- Лежачая Цель: -2 штраф атакующему на дальний бой; бонус +2 на атаки, когда злоумышленник находится в ближнем бою
- Дистанция: -2 на средней дистанции, -4 на большом расстоянии
- Стрельбы в ближнем бою: -2 за каждого бойца, в которого не хотите попасть (не относится к стрельбе очередями); -4 во время захватов
- Указанная Цель: Торс -1, нога или рука -2, голова -3, кисть -4, -5 глаз
- Удивленная или Обездвиженная Цель: защита не применяется
- Прикосновение к Цели: Ловкость + Драка или ловкость + Вооружение; броня может или не может применяться, но Защита применяется
- Сила воли: Добавьте три дайса или 2 в атрибут сопротивления (Выносливость, Решительность или Самообладание) на один бросок.

Внезапность

Когда ваш персонаж попал в засаду или стал жертвой иного внезапного нападения, он имеет шанс вовремя среагировать, для своей защиты. Бросьте сообразительность + Самообладание, против Ловкости + Скрытности атакующего. Если вы проиграете, вы не можете действовать в первом раунде и не применяете Защиту против атак. Бросьте Инициативу во втором раунде, как обычно.

Атака

Далее следуют изменения, применяемые к правилам атаки, в книге правил Мира тьмы.

Запас дайсов атаки

Персонажи не добавляют рейтинг оружия в запас дайсов атаки. Считайте запас дайсов атаки следующим образом:

Рукопашный бой: Сила + Драка, Защита применяется

Ближний бой: Сила + Вооружение, Защита применяется

Дальний бой: Ловкость + Огнестрельное оружие

Метательное оружие: Ловкость + Атлетика, Защита применяется

Если ваш персонаж имеет знания или что-то иное, влияющее на вероятность удара цели, добавьте бонус оборудования к запасу дайсов. Эти модификаторы описаны отдельно от базового урона оружия. Оружие, использующее системные перестановки, такие как 9-снова, 8-снова или подобные - применяйте эти эффекты к броску атаки.

Повреждения

Вред, причиненный атакой, определяется количеством успехов броска атаки, плюс бонус оружия. Если вы не получаете успехов на вашем броске атаки после применения Защиты, вы не наносите ущерба - вашей жертве не требуется защищаться от бонусных успехов вашего оружия.

Атака кулаками делает тупые повреждения. Если вы используете оружие, повреждения всегда летальные. Бита и кастет могут крушить кости и проломить череп с гораздо меньшими усилиями, чем забивание до смерти ногами. Некоторые виды оружия имеют модификаторы 0. Они не добавляют бонусных успехов, но атака все еще наносит летальные повреждения. Если вы не хотите кого-то случайно убить, бросьте оружие.

Ближний бой

Далее следуют изменения, применяемые к правилам ближнего боя в книге правил Мира тьмы.

Защита

Защита персонажа равна наименьшему из его Ловкости и Сообразительности, плюс Навык Атлетики. Некоторые Преимущества могут позволять персонажу использовать другой Навык, вместо Атлетики. Защита вычитается из всех безоружных атак, метания, или атак с применением оружия ближнего боя, если персонаж знает об этой атаке. Потратив Силу Воли на Защиту, вы увеличите ее на два, но этот бонус применяется только на одну атаку. Каждый раз, когда персонаж применяет свою Защиту против атаки, уменьшайте Защиту не один до начала вашего следующего хода.

Вы можете решить не применять Защиту вашего персонажа против входящих атак. Иногда персонаж может быть атакован более слабым противником, который действует перед сильным врагом и таким образом сохранить часть вашей обороны. В некоторых других случаях вы должны отказаться от Защиты, чтобы использовать боевой маневр, например тотальную атаку.

Уклонение

Если ваш персонаж в опасности, он может отказаться от действий ради Уклонения. Во время Уклонения, удвойте запас Защиты вашего персонажа, но не вычитайте его из броска атаки. Вместо этого, игрок защищающегося бросает Защиту персонажа и вычитает любые успехи из успехов атакующего. Это исключение из обычных правил для состязательных действий. Если защищающийся бросил хотя бы равное число успехов с атакующим, атака промахивается. Вычтите успехи защиты перед тем, как добавить бонус оружия.

Так как Уклонение это бросок, игрок может потратить Силу воли, чтобы его улучшить (получая +3, как обычно). Преимущества и сверхъестественные силы могут позволить дополнительные эффекты запаса дайсов, позволяющие бросать защиту с 8-снова или даже в качестве рутинного действия.

Уменьшайте Защиту за каждую атаку при уклонении, как обычно, до удвоения запаса дайсов. Если это снижает Защиту до 0, защищающемуся остается только шансовый дайс. На драматическом провале персонаж теряет баланс и находится вне позиции, что уменьшает его защиту на 1 на следующий ход.

Пример

Юлия имеет Ловкость ** и Атлетику *, следовательно Защиту ***. Когда она Уклоняется, ее запас дайсов равен шести. Она атакована человеком с торчащей из шеи антенной и пытается Уклониться от его дикого размаха.

Рассказчик бросает семь дайсов на атаку человека (Сила + Драка); игрок Юлии удваивает ее защиту и бросает шесть дайсов на Уклонение. Если Рассказчик бросает три успеха, а игрок Юлии бросает два, человек попадает с одним успехом и наносит 1 тупое повреждение. Если бы человек использовал нож, делающий 1L повреждения, он бы нанес два пункта повреждения: один за успех и один за оружие.

С другой стороны, предположим, что Юлия атакована целой группой таких мужчин. Если четыре из них нападают и Юлия применит свою защиту против каждого из них, у нее есть защита 3 против первого нападающего, 2 против второго, 1 против третьего и 0 против последнего. Если она хочет Уклониться от третьего нападающего, она будет бросать два дайса, потому что для Уклонения Защита отнимается до удвоения. Кроме того, если бы она уклонялась от последнего нападающего, она бы бросала шансовый дайс, так как ее Защита была уменьшена до нуля.

Ослабленные удары

Иногда вы хотите победить в схватке, никого не убивая. С этой целью вы можете бить слабым ударом, не вкладывая всю силу на атаку. Вы назначаете максимальное количество повреждения на удар, который не может быть больше, чем высший атрибут в запасе дайсов на атаку - например, если у вас есть Сила ** и Драка ****, вы можете назначить максимальное повреждение от 1 до 4. Если вы обычно наносите больше повреждений, излишки игнорируются. Так как вы сдерживаете свои удары, для вашего противника легче от них уклоняться, он получает +1 бонус на Защиту.

По усмотрению Рассказчика, вы можете рефлекторно потратить пункт Силы Воли, когда удерживаете удар с оружием, чтобы нанести тупой урон. В противном случае, единственным способом избежать летальных повреждений, является прекращение использования металла или дерева для нанесения травм.

Безоружный бой

В дополнение к кулакам и ногам, люди могут использоваться следующие варианты во время драки.

Укус

В основном используется животными, повреждения от укуса зависят от размера и

летальности пасти существа. Зубы человека делают повреждения с модификатором -1; как и другие безоружные атаки наносит тупые повреждения. Животные имеют бонус оружия зависящий от типа существа: большая собака получает +0, волк получает +1, а большая белая акула получит +4.

Люди и подобные существа, у которых нет выступающих челюстей, могут укусить только при использовании действия Повреждения как части захвата.

Обезоруживание

Вы пытаетесь вырвать оружие противника. Бросьте Сила + Драка, против Силы + Атлетики противника. Если вы победили, противник бросает оружие. Если вы получили исключительный успех, вы получаете его оружие. На драматическом провале, вы получаете повреждения, равные бонусу оружия, а если вы пытались вырвать огнестрел, вы получаете повреждение, равные его рейтингу повреждения (оружие выстреливает).

Захват

Чтобы схватить вашего противника, бросьте Сила + Драка - Защита. В случае успеха, вы оба в состоянии борьба. Если у вас есть длинная веревка, цепь или кнут, вы можете добавить его бонус оружия к своей Силе во время борьбы. Если вы получили исключительный успех на этом первом броске, выберете действие из списка ниже.

Во время борьбы каждая сторона делает состязательные броски Силы + Драка против Силы + Драка, начиная с наибольшей инициативы двух персонажей. Победитель выбирает действие из списка ниже, или два действия на исключительном успехе.

- Освободиться из захвата. Вы отбрасываете противника; вы оба больше не в состоянии борьбы. Успех на этом действии является рефлексивным действием, вы можете немедленно совершить другое действие после этого.
- Контроль Оружия, вы или вытаскиваете оружие из кобуры, или обращаете оружие противника против него. Вы сохраняете контроль до тех пор, пока ваш противник не сделает движение Контроля Оружия.
- Повреждение вашего оппонента, делая тупое повреждение, равное выброшенным успехам. Если вы перед этим преуспели в действии Контроля Оружия, добавьте бонус оружия к вашим успехам.
- Обезоруживание вашего оппонента, полностью удаляя оружие из борьбы. Сначала вам нужно преуспеть в действии Контроля Оружия.
- Упасть на землю, вы опрокидываете обоих на землю (см. "Упасть на землю"). Перед тем как подняться, вам нужно Освободиться из захвата.
- Удержание противника на месте. Ни один из вас не может применять Защиту против входящих атак.
- Скрутить вашего противника клейкой лентой, проволокой или болевым захватом. Ваш оппонент получает Сдвиг Неподвижный. Вы можете использовать этот шаг, только если уже преуспели в действии Удержания. Если вы используете оборудование для удержания оппонента, вы можете выйти из захвата.
- Получить укрытие, используя тело противника. Любая дальняя атака, сделанная до конца хода, автоматически попадает в него (см. "Живой Щит", ниже).

Если более чем один человек пытаются бороться с одной жертвой, считайте эту попытку как действие работы в команде (книга правил Мира Тьмы, стр. 134). На стороне команды и первичные и вторичные участники бросают Сила + Драка - Защита, но Защита жертвы не зависит от количества борющихся людей, даже если пятеро пытаются его схватить, это будет считаться одной атакой. Во время борьбы и первичные и вторичные участники бросают Силу + Драка как состязательное действие с жертвой. Если Защищающийся побеждает, любые выбранные действия влияют только на первичного участника.

Дальний Бой

Далее следуют изменения, применяемые к правилам дальнего боя в книге правил Мира тьмы.

Автоматический огонь

Лишние дайсы, полученные за автоматический огонь (и штрафы за стрельбу по нескольким целям) применяются к запасу дайсов стрелка. Любые успешные попадания делают повреждения, равные успехам + модификатор оружия. Это один из немногих случаев, когда ношение оружия дает бонус дайсов и на атаку и на повреждения.

Пример: Уэстон вытаскивает автомат, в то время как три приспешника босса банды вытаскивают пистолеты. Он нажимает на курок средней очередью и осыпает пулями всех трех уродов. Ловкость Уэстона 2, Огнестрельное оружие 4, и он получает бонус +2 за среднюю очередь, в итоге у него получается 8 дайсов. Так как он стреляет по трем людям, он получает штраф -3. Игрок Уэстона бросает пять дайсов три раза, каждый раз по разным бандитам. Так как он использует большой SMG, он добавляет два успеха к любому успешному броску, чтобы определить повреждения.

Заградительный огонь

Персонажи могут использовать автоматическое оружие, чтобы осуществить заградительный огонь - выпуск полной обоймы, чтобы предотвратить выход персонажей врагов на открытое пространство. Заградительный огонь можно выполнить только с оружием, способным вести полный автоматический огонь.

Бросьте Ловкость + Огнестрельное оружие. В случае успеха, противники в пределах досягаемости должны будут на следующий ход сделать выбор; они могут искать укрытие или упасть на землю (получая обычные штрафы на любые атаки) или, если они предпринимают агрессивные действия, не ища укрытия и не падая, они получают ранение, как если бы успехи в Заградительном огне были направлены против них.

Персонаж определяет общую область, в которую стреляет, и бросает Ловкость + Огнестрельное оружие. Если бросок успешен, персонажи в этой области должны на следующий ход сделать выбор. Они могут избежать атаки, перебегая в укрытие, которое находится в пределах их Скорости, или упасть на землю (см. "Упасть на землю", стр. 164-165 книги правил Мира Тьмы). Или они могут предпринимать обычные действия, но получить повреждения, основанные на успехе Заградительного огня + модификатора оружия. Заградительный огонь забирает 10 пуль, так же как и средняя очередь.

Пример: Милиция Сантоса имеет военное вооружение и они направлены на Дэнни. Один из милицейских поднимает автомат, и Рассказчик сообщает Дэнни, что он использует Заградительный огонь. Рассказчик бросает Ловкость + Огнестрельное оружие милиционера и получает два успеха. Дэнни может убраться с пути, упав на землю или нырнуть за Хаммер, либо быть подстреленным и получить 5 пунктов летальных повреждений.

Огнестрельное оружие и бой вблизи

Любое огнестрельное оружие, размером больше чем 1, слишком велико, чтобы точно стрелять в кого-то, кто находится на расстоянии кулака или фоки. В ближнем бою Защита цели против атак огнестрельным оружием увеличивается на Размер оружия - 1. Если оружие, размерами больше, чем пистолет, используется для ударов по вашему противнику, считайте его за импровизированное оружие (см. ниже черты оружия).

Укрытие

Во время стрельбы по цели за укрытием, вычитайте Прочность укрытия из сделанных повреждений. Любые оставшиеся повреждения влияют как на объект укрытия, так и на того, кто за ним прячется. Если Прочность объекта выше, чем модификатор оружия атакующего, пули не могут проникнуть через укрытие. Прочность различных объектов указана на стр. 136

книги правил Мира Тьмы. Помните, что укрытие применяется только тогда, когда предполагаемая жертва полностью скрыта - забор из сетки или фонарный столб не достаточно велики для человека, чтобы он мог спрятаться.

Если вы видите свою цель через укрытие, например, через стекло, вычитите половину Прочности от исходящей атаки (округление вниз). Это не применяется, если Прочность объекта выше, чем ваш модификатор оружия.

Пример: Кросс полностью укрывается за деревянной дверью. Дрейк стреляет в дверь, в надежде поразить Кросса за ней. Прочность двери 1. Атака Дрейка выходит на три успеха, он использует тяжелый револьвер, в итоге пять успехов. Выстрел проходит через дверь, нанося четыре повреждения и Структуре двери и Кроссу. Сегодняшний урок: в игре жизни камень-ножницы-бумага, пуля побивает дешевую деревянную дверь.

Огнестрельное оружие								
Тип	Повреждение	Дистанции	Обойма	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Пример
Револьвер, легкий	1	20/40/80	6	0	2	1	••	SW M640 (.38 Special)
Револьвер, тяжелый	2	35/70/140	6	-2	3	1	••	SW M29 (.44 Magnum)
Пистолет, легкий	1	20/40/80	17+1	0	2	1	•••	Glock 17 (9mm)
Пистолет, тяжелый	2	30/60/120	7+1	-2	3	1	•••	Colt M1911A1 (.45 ACP)
ПП, легкий*	1	25/50/100	30+1	-2	2	1	•••	Ingram Mac-10 (9mm)
ПП, тяжелый*	2	50/100/200	30+1	-3	3	2	•••	HK MP-5 (9mm)
Винтовка	4	200/400/800	5+1	-5	2	3	••	Remington M-700 (30.06)
Автомат*	3	150/300/600	42+1	-3	3	3	•••	Sterry-Aug (5.56mm)
Дробовик**	3	20/40/80	5+1	-4	3	2	••	Remington M870 (12-gauge)
Арбалет***	2	40/80/160	1	-5	3	3	•••	
Повреждение: Показывает количество бонусных успехов, добавляемых к успешной атаке. Для обычных людей огнестрельное оружие вызывает летальные повреждения. Для сверхъестественных противников повреждения могут варьироваться. Дистанции: Перечисленные цифры это короткая / средняя / длинная дистанция в ярдах. Атаки на средней дистанции получают штраф -1. Атаки на дальней дистанции получают штраф -2. Обойма: Число пуль, которое есть в оружии. "+1" означает, что пуля может быть в стволе, готов к стрельбе. Инициатива: Штраф на инициативу при ношении оружия в руках. Сила: Минимальная Сила, необходимая для эффективного использования оружия. При использовании с Силой ниже, чем требуется, стрелок получает штраф -1. Размер: 1 - можно стрелять одной рукой; 2 - нужно стрелять двумя руками и можно спрятать в пальто; 3 - нужно стрелять двумя руками и нельзя спрятать. Доступность: Стоимость в точках Преимущества или уровень Социального Преимущества, необходимых для приобретения оружия. * Оружие способно стрелять очередями, включая короткие, средние и длинные. ** Броски атаки получают способность 9-снова. *** На перезарядку арбалета нужно 3 раунда. Арбалет можно использовать для внедрения кола в сердце (штраф -3 на атаку; нужно сделать, по крайней мере, 5 пунктов повреждения с одной атаки).								

Человеческий щит

Когда случается дерьмо и спецназ прибыл на проваленное ограбление банка, единственным доступным укрытием может быть запуганный член общества. К сожалению, человеческий организм не так эффективно блокирует пули, как нам показывают это в кино.

Если Ваш персонаж в морально сомнительной позиции использует другого человека в качестве прикрытия, любые выстрелы, направленные на него, сначала наносят повреждение его жертве. Уменьшите повреждения Выносливостью и броней цели. Все оставшиеся повреждения попадают точно в вашего персонажа. Если человек, которого вы хотите

использовать для прикрытия, уже является частью сражения, вам нужно использовать действие Получить Укрытие.

Использование живого человека в качестве щита почти наверняка будет являться переломным моментом с довольно тяжелым модификатором (-3 и более), если жертва умрет. Кто-то другой нажал на курок, но вы вынуждаете свою жертву получить пулю.

Пример: Дрейк хотел только угнать автомобиль блондинки. А теперь он предстал перед тремя парнями с пушками в руках. В отчаянии он хватается парня с тротуара, который вот-вот узнает смысл словосочетания "не в то время и не в том месте". Один из приспешников блондинки нажимает на курок. Он практикует стрельбу (Ловкость 2, Огнестрельное оружие 2), поэтому рассказчик бросает четыре дайса. Он получает два успеха и добавляет модификатор оружия пистолета 2. Человеческий щит принимает четыре пункта летальных повреждений. Игрок Дрейка вычитает Выносливость 2, своего живого щита, и сам получает два пункта летальных повреждений.

Оружие ближнего боя						
Тип	Повреждения	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Особенность
Кистень с песком	0	-1	1	1	•	Оглушение
Кастет	0	0	1	1	•	Используется Драка на атаку
Полицейская дубинка	1	-1	2	2	n/a	
Лом	2	-2	2	2	•	
Монтировка	1	-3	2	2	••	+1 на Защиту
Цепь	1	-3	2	2	•	Захват
Щит, маленький	0	-2	2	2	••	Укрытие
Щит, большой	2	-4	2	2	••	Укрытие
Нож	0	-1	1	1	•	
Рапира	1	-2	1	2	••	Пробивание брони 1
Мачете	2	-2	2	2	••	
Тесак	1	-2	1	1	•	
Пожарный топор	3	-4	3	3	••	9-снова, двуручное
Бензопила	5	-6	4	3	•••	9-снова, двуручное
Кол*	0	-4	1	1	n/a	
Копье**	2	-2	2	4	•	+1 на Защиту, двуручное

Тип: Тип оружия является общей классификацией, которая может применяться к чему угодно, что возьмет ваш персонаж. Металлическая дубина может быть античной булавой, металлической бейсбольной битой или молотком, в то время как тесак может быть мясным топором или античным ручным топором.

Повреждения: Показывает количество бонусных успехов, добавляемых к успешной атаке. Оружие всегда наносит летальные повреждения.

Инициатива: Штраф на инициативу, добавляемый пока оружие находится в руках. При использовании более одного оружия, возьмите более высокий штраф и прибавьте к нему единицу.

Сила: Минимальная Сила, необходимая для эффективного использования оружия. При использовании с Силой ниже, чем требуется, стрелок получает штраф -1.

Размер: 1- может быть спрятано в руке; 2 - может быть спрятано под пальто; 3- нельзя спрятать.

Доступность: Стоимость в точках Преимущества или уровень Социального Преимущества, необходимых для приобретения оружия.

Укрытие: Персонаж, который держит щит, но не использует его для атаки, может добавить его размер на свою Защиту, и использовать его Размер как укрытие от дальних атак.

Захват: Добавьте бонус цепи к вашему запасу дайсов во время захватов.

Оглушение: удвойте бонус оружия для Сдвига Оглушения (стр. 212).

Двуручное: Это оружие требует применения двух рук. Оно может быть использовано одной рукой, но при

этом увеличивает требование к силе на 1.
 * Кол можно использовать для проникания в сердце (штраф -3 на атаку; нужно сделать, по крайней мере, 5 пунктов повреждения с одной атаки)
 ** Длина копья дает +1 бонус на Защиту против противников без оружия, или с оружием Размером 1.

Броня						
Тип	Рейтинг	Сила	Защита	Скорость	Доступность	Покрытие
Современная						
Укрепленная одежда*	1/0	1	0	0	•	Торс, руки, ноги
Кевларовый жилет*	1/3	1	0	0	•	Торс
Бронежилет	2/4	1	-1	0	••	Торс, руки
Обмундирование для подавления мятежей	3/5	2	-2	-1	•••	Торс, руки, ноги
Древняя						
Выделанная кожа	2/0	2	-1	0	•	Торс, руки
Кольчуга	3/1	3	-2	-2	••	Торс, руки
Латы	4/2	3	-2	-3	••••	Торс, руки, ноги

Рейтинг: Доспехи обеспечивают защиту от обычных атак и огнестрельного оружия. Число перед косой чертой для общей брони, число после косой черты для баллистической брони.
Сила: Если Сила вашего персонажа ниже, чем требуется, уменьшите ее значение запаса дайсов Драки и Вооружения на 1.
Защита: Штраф на Защиту за ношение брони.
Скорость: штраф на Скорость вашего персонажа, за ношение брони.
Доступность: Стоимость в точках Преимущества или уровень Социального Преимущества, необходимых для приобретения оружия.
Покрытие: Зоны персонажа, покрытые броней. Если противник не целится в определенную незащищенную броней зону (см. "Особые цели" выше), применяется защита брони. Ношение шлема увеличивает Покрытие брони, включает голову персонажа.
 * Эта броня выглядит как обычная одежда (например, байкерский прикид) или носится под курткой или мешковатой рубашкой. Атакующие не знают, что цель носит броню, до того как попадут в нее.

Основные факторы боя

Следующие изменения применяются к основным правилам боя, описанным в книге правил Мира Тьмы.

Особая цель

Атака в конкретные части тела имеет свои преимущества. В дополнение к игнорированию брони (см. "Броня", стр. 205), атака поражает конечность и голову, могут быть добавлены некоторые эффекты.

Добивающий удар

При выполнении добивающего удара, вы наносите урон, равный вашему полному запасу дайсов плюс модификатор оружия. У вас достаточно времени, чтобы выполнить атаку так, что она обойдет броню жертвы.

В то время, как люди, убивающие в бою, могут оправдать свои действия, основанные на запале, то выполнение добивающего удара является умышленной попыткой закончить человеческую жизнь, при которой у цели нет никакого шанса что-нибудь сделать.

Прохождение через добивающий удар всегда переломный момент, выживает жертва или нет.

Оружие и броня

Оружие – один из самых быстрых способов превратить бой в убийство. Иногда это бывает хорошо; вытаскивание пистолета может помешать начаться поножовщине. В связи с

этим эта секция обновляет оружие, представленное в **World of Darkness Rulebook**, чтобы вписать его в изменённую систему боя, представленную здесь.

Рейтинг повреждений оружия не добавляется к запасу дайсов нападающего. Вместо этого, он добавляет бонусные успехи к успешному броску атаки. При использовании оружия из других книг, вычитите единицу из указанного рейтинга повреждений – всякая успешная атака наносит как минимум один пункт повреждений.

Кроме того, всё оружие наносит летальные повреждения. Бейсбольная бита, дубина или булава наносят такие же серьёзные травмы человеческому телу, что и режущее оружие или пули – хотя некоторые сверхъестественные существа не получают летальные повреждения от оружия. У холодного оружия также есть требование Силы, отделённое от его Размера. Оно работает точно также, как и требование Силы для огнестрельного оружия.

Холодное оружие

Холодное оружие, описанное в таблице оружия, отражает тот тип крупных, и зачастую острых, объектов, которые персонажи могут использовать для того, чтобы начищать друг друга рыла. Если вы играете в игру, разворачивающуюся в другой исторической эпохе, или персонаж находится в музее или старинном доме с выставленным архаическим оружием, вы можете воспользоваться следующими указаниями, чтобы определить, какое описание оружия будет самым подходящим. Ночь, в которую вы сражаетесь с грабителем вашим боевым ножом, будет совсем другой, чем ночь, в которой вы сражаетесь с монстром, выхватив булаву из музейной экспозиции.

- **Кистень.** Одно из ряда оружий (включая полицейскую дубинку), используемых как органами правопорядка, так и преступниками, для того чтобы оглушить жертву, а не убить её. К сожалению для использующих, оказывается, что удар по голове тяжёлым предметом достаточно летален, чтобы большинство органов правопорядка не могло нормально к этому относиться. Оно также может представлять любое небольшое быстрое оружие, наносящее тупые травмы, включая носок с бильiardными шарами.
- **Кастет.** Кастет надевается на пальцы использующего, чтобы сделать удар сильней. Это оружие использует Рукопашный бой в броске атаки, но наносит летальные повреждения. Этот шаблон может представлять широкий диапазон ручного оружия, включая неизменно популярную стопку монет, зажатую в кулаке; но без металлической защиты руки у кастета использующий получает одно очко ударного урона при успешной атаке. Он может также применяться к ботинкам с металлическим носком.
- **Дубинка.** Охватывая широкий диапазон легковесных тупых инструментов, дубинка включает телескопические дубинки, полицейские дубинки и дубинки с ручкой, используемые различными полицейскими силами. Эта категория оружия включает доски различного размера, используемые для причинения вреда.
- **Лом.** Кроме ломов и гвоздодёров эта категория включает металлические трубы, обломки лесов, и такой тяжёлый и большой спортивный инвентарь, как биты для бейсбола и крикета. Эта категория также включает архаичные палицы и булавы.
- **Монтировка.** Крестообразный кусок металла, используемый для ослабления автомобильных колёс. Крестообразная форма делает его более сложным для манипулирования, чем лом, но она также упрощает захват руки или оружия нападающего. Использование монтировки или аналогичного оружия (например, тонфы) добавляет атакующему +1 Защиту.
- **Цепь.** Цепь или узловатая верёвка – это не просто удобный способ сильно избить кого-либо. Это также предпочитаемое оружие борцов, желающих получить преимущество в удерживании противника.

- **Щит.** Современный полицейский щит сделан из прозрачного поликарбоната или из легковесного металла со смотровой щелью. Персонаж со щитом может использовать его для ударов по противнику или для блокирования ударов. Если вы не используете щит для атаки, добавьте его размер к вашей защите против рукопашных и атак холодным оружием. При защите от дистанционных атак щит предоставляет модификатор укрытия, равный его Размеру. Маленькие щиты примерно двух футов в диаметре и могут представлять собой крышку от мусорного бака, архаичный баклер или маленький круглый щит. Большие щиты минимум три фута в высоту и могут представлять старинные каплевидные или осадные щиты.
- **Нож.** Одно из ряда оружий, созданных для вонзания и кромсания, обычно с клинком длины меньше фута. Одни персонажи владеют боевыми ножами, тогда как другие хватаются за большие кухонные или мясницкие ножи.
- **Рапира.** Длинный тонкий меч, который обычно можно найти в фехтовальных клубах, рапиры используются скорее для того, чтобы колоть, а не кромсать. Шаблон этого оружия можно также использовать для тростей-шпаг. Рапира может проткнуть лёгкую броню.
- **Мачете.** Длинное оружие, используемое для прорубания через заросли. Шаблон этого оружия можно использовать для любого одноручного клинкового оружия, включая катану и другие мечи со всего мира.
- **Тесак.** Будучи небольшим одноручным топором, тесак может рубить кости так же легко, как и дерево. Статистика для этого оружия может также охватывать секачи и мясницкие ножи с утяжелённым лезвием, наряду с одноручными топорами всех веков.
- **Пожарный топор.** Наиболее часто попадающиеся персонажам топоры, пожарные топоры созданы для разрубания деревянных дверей. Шаблон этого оружия может включать большие двуручные топоры для рубки дров и архаичные боевые топоры.
- **Бензопила.** Этот шаблон отражает бензопилу в том виде, в котором она предстаёт в современных фильмах, вместо того, чтобы следовать реальности. Он также может применяться к любому двуручному оружию, которое большое, острое и очень тяжёлое, вроде топора палача.
- **Кол.** Обычно использование кола в бою будет плохой идеей, поскольку этот грубо заострённый деревянный клин не очень хорошо протыкает кожу, но иногда это единственное оружие, которое может чем-то навредить сверхъестественному противнику.
- **Копьё.** Большинство людей никогда не увидит копьё или посох, использованные в ярости – или вообще их не увидит. Большая длина такого оружия даёт использующему +1 к защите против безоружных или использующих оружие Размера 1 противников. Этот шаблон также может применяться к длинным (больше, чем пять с половиной футов) отрезкам лесов и труб, иногда с острыми металлическими концами.

Импровизированное оружие

Список приведённых выше примеров оружия неполон. Что насчет старомодного проводного телефона, брошенного кирпича или острого куска металла? У персонажей, схватившихся за импровизированное оружие, всё ещё есть шанс нанести серьёзный урон, но его вряд ли можно сравнить с уроном от инструмента, созданного специально для убийства.

Если вы сможете привести обоснование (и Рассказчик примет его) того, что ваше импровизированное оружие достаточно близко к одному из оружий выше, то используйте соответствующий оружейный шаблон. Иначе импровизированное оружие наносит

(Прочность -1) повреждений, при этом штраф к инициативе и требование силы равно Размеру оружия.

Использование импровизированного оружия уменьшает ваш запас дайсов для атаки на 1. При успешной атаке оружие получает столько же повреждений, сколько оно наносит; хотя Прочность уменьшает урон так же, как обычно. Когда Структура оружия уменьшится до 0, повреждения объекта становятся слишком велики, чтобы он мог причинить какой-то урон.

Броня

Учитывая изменения в защите и повреждениях оружием, броня на персонаже больше не добавляет свой рейтинг к его защите. Это по различному компенсируют два рейтинга брони.

- Баллистическая броня применяется против огнестрельных атак. Каждое очко баллистической брони переводит одно очко повреждений из летальных в тупые.
- Общая броня применяется ко всем атакам. Каждое очко общей брони уменьшает весь полученный урон на одно очко, начиная с самого тяжёлого типа повреждений.

Если у брони есть и баллистический и общий рейтинг, то сначала применяйте баллистический.

При применении брони против наносящих летальный урон атак, какая-то боль всегда будет ощущаться. Даже если ваша броня уменьшит урон от атаки до 0, вы всё равно получите одно очко тупых повреждений.

Персонажи могут за раз использовать только один источник брони – носить кевларовый жилет под полным обмундированием для подавления мятежей будет жарко и неудобно, и это не предоставляет никакой ощутимой дополнительной защиты. Если персонаж настаивает на «слоистой» броне, то игроку надо будет решить, какой одиночный источник будет применяться против всех принимаемых атак. Это решение будет окончательным до тех пор, пока персонаж не остынет и не вспомнит, что большинство людей не выходят на улицу в полном защитном снаряжении ради лишь покупки молока.

Персонажи со сверхъестественной бронёй, например, защитными заклетьями мага или грубой шкурой оборотня, могут использовать такую защиту вместе с обычной бронёй; сложите их рейтинги вместе, чтобы определить окончательную защиту.

Пример: Детектив Блэк понял, что что-то было не так, но что именно, он понял только когда услышал щелчок пистолета. Стрелок набрал два успеха, и плюс ещё два за тяжёлый пистолет, итого четыре очка летальных повреждений. На Блэке надет кевларовый жилет (броня 1/3), который переводит три из четырёх очков повреждений в тупые и вычитает одно очко летальных повреждений. Он получает три очка тупых повреждений и бежит к укрытию.

Пробивание брони

Оружие, у которого указана особенность пробивание брони, этот рейтинг лежит в пределах между 1 и 3. При нападении на носящего броню человека сначала вычитите этот рейтинг из баллистической брони цели, а затем из общей брони.

Если вы стреляете в объект или человека в укрытии, вычитите пробивание брони из Прочности укрытия. Когда пуля проходит через укрытие, вся её способность к пробиванию брони теряется.

Пример: Бандит, стреляющий в детектива Блэка, видит, что тот шатается, но продолжает идти, и хватается за свой запасной вариант: лёгкий пистолет, заряженный бронебойными пулями. Рассказчик выбрасывает три успеха и добавляет ещё один за пистолет. У нуля рейтинг пробивания брони 2, что уменьшает баллистическую броню жилета до 1. Жилет детектива Блэка переводит одно очко повреждений в тупые и уменьшает летальные повреждения на одно, так что он получает ещё два очка летальных повреждений и одно очко тупых.

Сдвиги

Сдвиги были введены в The Danse Macabre for Vampire: The Requiem, в качестве применения обстоятельств к персонажам и сценам. Сдвиг механически сходен с Состоянием, но влияет на персонажей и сцену только в бою. Вне боя, вместо них используйте Состояния.

Сдвиги заменяют существующие боевые правила: Борьба вслепую, Обездвиженный, Нокдаун, Нокаут и Оглушение. Они также предоставляют новый способ оцифровки эффектов наркотиков, ядов, болезней, а также погодных эффектов и эффектов окружения, но применительно к бою. Вне боя, используйте обычные правила для этих эффектов.

Сдвиг не дает Толчков персонажам, когда заканчиваются, но последствия Сдвига могут очень легко вызвать Состояние. Например, персонажу в бою бросают в глаза горсть дорожной соли, и он получает Сдвиг Ослеплен. Когда заканчивается бой, он переходит к Состоянию Ослеплен. Решение этого состояния даст персонажу Толчок. Если персонаж вступает в бой до того, как разрешится Состояние Ослеплен, к нему снова применяется Сдвиг Ослеплен.

Сдвиги бывают двух видов: Личные и Окружения. Личные сдвиги применяются только к одному персонажу и включают способы, при которых он может преодолеть эффект. Сдвиги Окружения влияют на всю сцену и предлагают пути для отдельных персонажей для смягчения их последствий.

Повреждение руки

Вашу руку обжигает боль, а затем она немеет. Это может быть вывих, растяжение или перелом: не важно, что случилось, вы не можете двигать конечностью.

Эффект: если ваша рука сломана или иным способом стала непригодной, вы бросаете все, что держите в этой руке и не можете использовать ее для атаки противников; если у вас нет Преимущества Обоерукость, вы получаете штрафы за использование не основной руки на броски, требующие ловких манипуляций. Если этот эффект распространяется на обе конечности, у вас остается шансовый дайс на любые броски, требующие ловких манипуляций, и -3 на все другие физические действия.

Причинение Сдвига: Некоторые сверхъестественные силы могут нанести вред конечностям жертвы, или ломать кости прикосновением. Персонаж может лишиться подвижности руки, когда ему наносят целевой удар в руку (штраф -2), и этот удар нанесет больше повреждений, чем Выносливость персонажа. Целевой удар по кисти причиняет этот Сдвиг, если нанесено хоть какое-то повреждение.

Завершение сдвига: Если Сдвиг причинен в результате атаки, отметьте "X" над левой частью квадратов Здоровья, утраченных этой атакой; Сдвиг заканчивается, когда заживают эти повреждения. Если Сдвиг причинен аgravированными повреждениями, персонаж навсегда теряет возможность использовать эту руку (или просто теряет руку).

Побитый

Персонаж выбыл из борьбы.

Эффект: Персонаж не может учувствовать в бою, не произведя лишних усилий. Игрок должен потратить пункт Силы Воли, каждый раз, когда хочет, чтобы его персонаж предпринял насильственное действие во время этого боя. Он по прежнему может бегать, Уклоняться и применять Защиту. Если он хочет предпринять другое действие, Рассказчик должен определить, достаточно ли агрессивно это действие, чтобы требовать за него плату.

Причинение Сдвига: Персонаж получает тупых повреждений больше, чем его Выносливость или любое количество летальных повреждений.

Завершение сдвига: Персонаж сдается, и отдает агрессору то, что ему нужно. В этот момент, персонаж восстанавливает пункт Силы Воли и получает Толчок, но не может принимать дальнейших действий в бою. Если цель агрессора убить или ранить персонажа, очевидно, что сдаваться - не самый лучший вариант.

Врезка

Отслеживание Сдвигов

Справочная таблица Сдвигов находится в конце этой главы, в ней кратко описаны эффекты каждого из них. Чтобы отслеживать к кому применяется какой Сдвиг, можно использовать клейкие листочки для заметок или карточки. Сдвиги Окружения должны находиться на таком месте, где каждый может их видеть, в то время как Индивидуальные Сдвиги должны быть под рукой пострадавшего персонажа. Когда персонаж рассказчика получает Сдвиг, тоже запишите его имя на карточку.

Список Сдвигов

Этот список может помочь игрокам и Рассказчику, запомнить эффекты каждого Сдвига, подробно описанных на предыдущих страницах.

Индивидуальные Сдвиги

Сдвиг

Эффект

Повреждение руки

Одна рука: Бросьте все, что держите, получайте штрафы за не ведущую руку на большинство бросков. Две руки: шансовый дайс на броски, требующие ловкости рук, -3 на все другие физические действия.

Побитый

Не может применять насильственных действий в бою, не потратив пункт Силы Воли.

Ослеплен

Один глаз: -3 на все броски, связанные со зрением. Оба глаза: -5 на все броски, связанные со зрением, потеря всей Защиты.

Оглушен

Одно ухо: -3 на броски Восприятия. Оба уха: Шансовый дайс на броски Восприятия, -2 на боевые броски.

Под наркотой

-2 Скорость, -3 к боевым броскам (включая Защиту и Восприятие). Игнорирование штрафа за раны.

Обездвижен

Не может выполнять боевых действий. Не применяется Защита, нельзя двигаться.

Сумасшествие

+1 к боевым броскам, действует последним, -3 в Социальным броскам. Нельзя тратить Силу Воли.

Без чувств

Не может выполнять боевых действий. Может двигаться и применять Защиту. Получение повреждения завершает Сдвиг.

Нокдаун

Теряет действие на этот ход (если есть что терять), уронен на пол. Может применять Защиту, атака с пола с -2.

Повреждение ноги

Одна нога: половинная Скорость, штраф -2 на физические броски, связанные с движением. Обе ноги: Нокдаун, отказаться от действий чтобы двигаться со Скоростью 1, физические броски, связанные с движением сведены до шансового дайса.

Отравление

Средний: 1 тупое повреждение за ход. Смертельный: 1 летальное повреждение за ход.

Больной

Средне: -1 ко всем действиям. Штраф увеличивается на 1 за каждые два хода. Смертельно: так же как и средне, но также наносит 1 тупое повреждение за ход.

Оглушен

Теряет следующее действие. Половина Защиты до следующего хода.

Сдвиги окружения

Сдвиг

Эффект

Метель

Штраф -1 к зрительному Восприятию и дальним броскам атаки, увеличивается на 1 за каждые 10 ярдов. -1 к физическим броскам за каждые 4 дюйма снега.

Землетрясение

Штраф к броскам на ловкость, в зависимости от степени тяжести. Получите от 1 до 3 летальных повреждений за ход, бросок Выносливости + Атлетики снижает их до тупых.

Экстремальный холод

Тупые повреждения не излечиваются. Штраф -1 на все броски, увеличивается на 1 за каждый час. При -5, следующий час наносит один пункт летальных повреждений.

Экстремальная жара

Тупые повреждения не излечиваются. Штраф -1 на все броски, увеличивается на 1 за каждый час. При -5, следующий час наносит один пункт летальных повреждений.

Потоп

Штраф -2 к физическому запасу дайсов за каждый фут затопления. Когда вода доходит до макушки, персонаж должен плыть или задерживать дыхание.

Ливень

Штраф -3 к броскам на слух и зрительное восприятие.

Сильный ветер

Штраф -3 к броскам на слух и зрительное восприятие. Ветер силой по шкале от 1 до 5, дает штрафы на физические броски и наносит тупые повреждения согласно своей силе, броске Ловкость + Атлетику чтобы избежать этого.

Лед

-2 Скорость, -2 на физические действия. Можно двигаться с нормальной скоростью, но с -4 к физическим действиям. Драматический провал вызывает Нокдаун; броски Вождения получают штраф -5 и половинное Ускорение.

Ослеплен

Глаза персонажа повреждены или удалены, или персонаж попадает в ситуацию, когда зрение недоступно (комната в кромешной тьме или сверхъестественный эффект).

Эффект: Если поврежден один глаз, персонаж получает штраф -3 к любым броскам, которые полагаются на зрение (включая броски атаки), и получает только половину своей Защиты. Этот штраф увеличивается до -5 и до потери всей Защиты, если потеряны оба глаза.

Причинение Сдвига: Наиболее распространенным средством причинения Сдвига является прямое воздействие на глаза цели (использование повязки и т.д.). Атакующий может спровоцировать временную слепоту, нанеся режущий удар по его лбу, бросить песок или грязь в глаза. Это требует броска атаки Ловкость + Атлетика со штрафом -3; Защита жертвы применяется. Если получен успех, жертва ослеплена на следующий ход.

Слепота также может быть вызвана причинением повреждений глазам цели - целевая атака со штрафом -5 (см. Целевые атаки выше). Успешная атака обычно повреждает один

глаз. Исключительный успех полностью ослепляет нападающего.

Завершение Сдвига: Если Сдвиг причинен в результате атаки, отметьте "X" над левой частью квадратов Здоровья, утраченных этой атакой; Сдвиг заканчивается, когда заживают эти повреждения. Если Сдвиг причинен агgravированными повреждениями, персонаж навсегда теряет возможность использовать глаз (глаза).

Метель (Окружение)

Сильный снегопад покрыл всю землю снегом, и продолжает идти, кружась белым вихрем.

Эффект: Метель затрудняет определение действительной дистанции. Броски, на то, чтобы увидеть нечто на расстоянии дальше вытянутой руки получают штраф -1. Каждые дополнительные 10 ярдов увеличивают штраф на -1 (учитываются с нарастанием) на все броски Восприятия. Этот штраф также применяется к дальним атакам. По снегу трудно перемещаться. каждые 4 дюйма снега накладывают штраф -1 на соответствующие физические броски, в том числе на боевые броски, Атлетику и так далее. Сдвиг Метель редко применяется в одиночку, обычно Рассказчик применяет дополнительно Экстремальный Холод, Сильный Ветер или Лед (которые все описаны ниже).

Причинение Сдвига: По большей части, погода находится вне контроля персонажей, Рассказчик может телеграфировать о приближении Метели, но это в конечном счете решать ему. Некоторые сверхъестественные силы могут позволить персонажу создавать Метель.

Завершение Сдвига: Без сверхъестественных способностей персонажи не могут "закончить" Метель. Лучшее что они могут сделать - это переждать ее где-нибудь. Правильное оборудование (например, очки и снегоступы) могут добавлять +1 или +3 на броски, компенсируя некоторые штрафы. Если кто-то вызвал Метель сверхъестественными способностями, вполне возможно, что персонажи смогут нарушить его концентрацию.

Оглушенный

Персонаж не может слышать. Может быть, он слышит интенсивный шум в ушах, или только рев крови в них, а может быть, он просто ничего не слышит.

Эффект: Если персонаж оглох на одно ухо, он получает штраф -3 на броски Восприятия, основанные на слухе. Персонаж, глухнувший на два уха, получает только шансовый дайс на бросок восприятия, основанный на слухе, и получает штраф -2 на все боевые броски - внезапно потерянная способность слышать очень дезориентирует.

Причинение Сдвига: Особо громкий шум в пределах 10 футов от персонажа может привести к временной потере слуха, как будто персонаж оглох на оба уха. С другой стороны, целенаправленная атака в ухо (со штрафом -4) может оглушить персонажа. Сверхъестественные персонажи с повышенными чувствами могут быть оглушены на больших расстояниях.

Завершение Сдвига: Глухота от громкого звука проходит через 10- (Выносливость + Решительность) раундов. Если атака конкретно в ухо персонажа наносит хотя бы один пункт повреждения, поставьте "X" над квадратиком снятого здоровья. Если нанесенные повреждения являются агgravированными, персонаж навсегда теряет способность слышать. В других случаях, это состояние заканчивается, когда исцеляется здоровье, потерянное во время нанесения этого повреждения.

Под наркотой

Сознание персонажа затуманено психотропными веществами, такими как выпивка или наркотики.

Эффект: Последствия конкретных препаратов подробно описаны на стр. 177 Книги Правил Мира Тьмы. Стандартный наркотик может быть представлен одним набором модификаторов: персонаж получает штраф -2 к Скорости (и статичной защите, если она используется) и -3 на все броски в бою, включая Защиту и Восприятие. Персонаж также

игнорирует штрафы за ранения.

Причинение Сдвига: Если персонаж принял наркотик, он получает эти эффекты. Чтобы ввести наркотик в другого персонажа нужно бросить Ловкость + вооружение, получая штраф -1 за импровизированное оружие. Если наркотик должен попасть в определенную часть тела (руку или рот), требуется атака по специфической цели.

Завершение Сдвига: В Книге Правил Мира Тьмы описано, сколько длится действие каждого наркотика. Действие стандартного наркотика длится 10-(Выносливость + Решительность) часов. Это время уменьшается в два раза с медицинской помощью, промывкой желудка или очисткой систем.

Землетрясение (Окружение)

Все вздрагивает и трясется, огромные дыры и трещины открывают внутренности земли.

Эффект: Землетрясения долго не продолжаются, но им и не надо. Во время землетрясения все броски, основанные на Ловкости (в том числе Защита) получают штраф от -1 до -5, в зависимости от силы землетрясения. Персонажи получают от одного до трех летальных повреждений за ход продолжительности землетрясения, однако могут совершить рефлексивный бросок Выносливость + Атлетика, чтобы снизить эти повреждения до тупых - или отменить их полностью вследствие исключительного успеха.

Причинение Сдвига: Без огромной сверхъестественной силы, практически невозможно вызвать землетрясение. Персонаж, который закладывает взрывное устройство под здание может имитировать эффекты землетрясения на несколько секунд.

Завершение Сдвига: Землетрясения по счастью довольно быстрые события, редко когда оно может длиться более минуты (20 раундов), поэтому переждать его - является лучшим курсом действий.

Экстремальный Холод (Окружение)

Ледянящий кости ветер обжигает персонажа, или он не чувствует своих конечностей от перехода через сугробы. Когда температура понижается ниже нуля градусов Цельсия (32 градуса фаренгейта), персонаж может пострадать от воздействия холода. Этот Сдвиг иногда бывает индивидуальным, являясь либо результатом медицинского состояния, такого как гипотермия, либо воздействия сверхъестественной силы.

Эффект: Когда температура ниже нуля, персонажи не могут исцелять тупые повреждения – экстремальная температура наносит повреждения с той же скоростью, с которой обычные персонажи исцеляют их (к примеру, порез может стать обморожением). Сверхъестественные существа и персонажи, исцеляющиеся быстрее обычной скорости, вместо этого исцеляются вдвое медленнее обычного для них. За каждый час воздействия этого сдвига персонажу добавляется штраф -1 ко всем броскам. Когда этот штраф достигает -5, персонаж начинает получать одно очко летальных повреждений в час.

Причинение Сдвига: Персонаж может пострадать от этого Сдвига, попав в холодное окружение – будь то просторы арктической тундры или морозильная камера. Наложить этот Сдвиг довольно просто: бросьте жертву в замерзшее озеро или запирайте её в морозильной камере на достаточно долгое время, и у неё разовьётся гипотермия.

Завершение Сдвига: Наилучший способ избежать мороза – найти источник тепла: либо отапливаемый дом, либо комплект тёплой одежды. Персонажу с гипотермией требуется медицинская помощь.

Экстремальная жара (Окружение)

Возможно, персонаж бредёт под палящим солнцем по пустыне или бежит по пропарочным туннелям, окружающим старую котельную. Этот Сдвиг также может быть индивидуальным: результатом изнуряющей лихорадки, из-за которой температура тела поднимается намного выше нормы. Экстремальная жара обычно относится к температуре

выше 40 градусов Цельсия (104 градуса Фаренгейта) – это включает в себя как температуру окружения, так и внутреннюю температуру тела.

Эффект: Когда температура намного выше нормальной, персонажи не могут исцелять тупой урон – экстремальная температура наносит повреждения с той же скоростью, с которой обычные персонажи исцеляют их (порез может исцелиться, но он заменится ожогом или солнечным ударом). Сверхъестественные существа и персонажи, исцеляющиеся быстрее обычной скорости, вместо этого исцеляются вдвое медленнее обычного для них. За каждый час воздействия этого сдвига персонажу добавляется штраф -1 ко всем броскам. Когда этот штраф достигает -5, персонаж начинает получать одно очко летальных повреждений в час.

Причинение Сдвига: Этот Сдвиг обычно вызывается воздействием окружающей среды – нахождением в полдень в пустыне или слишком долгим пребыванием в сауне или кузнице. Даже лихорадка является результатом инфекции, а не тем, что противник может вызвать у персонажа. Но создание этого Сдвига на персонаже возможно – привязав его к стулу рядом со старым, неэффективным бойлером или оставив в пустыне, где нет ни единой тени.

Завершение Сдвига: Завершить этот сдвиг просто: уйдите от жары. В пустыне или аналогичном окружении крайне важно найти тень. В других местах персонажу нужно сбежать от того, что создаёт аномальную температуру.

Потоп (Окружение)

Некая жидкость – солёная вода, грязь, кровь или сточные воды – поднялась достаточно высоко, чтобы помешать продвижению персонажа.

Эффект: Каждый фут жидкости накладывает штраф -2 ко всем Физическим запасам дайсов. Если вода поднимается выше головы, то персонажу придётся плыть (Ловкость + Атлетика) со штрафом, соответствующим скорости затопления. Или же он может попытаться задержать своё дыхание («Задержка дыхания», с. 49 **World of Darkness Rulebook**), если он не может удержать голову над поднимающейся водой.

Причинение Сдвига: Обычно этот сдвиг результат проливного дождя, внезапного таяния снегов или повреждения водопровода. Персонажи могут вызвать этот Сдвиг разбив колонку с водой или взорвав небольшую плотину. Некоторые сверхъестественные существа способны вызывать наводнения.

Завершение Сдвига: Персонаж может сбежать от потопа, забравшись на возвышенность, что достаточно для подавления этого Сдвига. Долговременным решением было бы осушение затопленной площади, но каждому потоку требуется свой собственный подход.

Ливень (Окружение)

Проливной ливень хлещет острыми каплями, высоко отскакивающими от тротуара. Шум дождя – молотящий гул, которому нет конца, словно падающие на жестяную крышу шарикоподшипники. Толстая серая завеса из воды скрывает обзор.

Эффект: Ливень – примерно уровня тропического шторма или хуже – даёт штраф к Восприятию в -3 дайса на зрение и слух. Сквозь дождь сложно видеть, но он к тому же ещё и шумный. Если дождь длится час или больше, за ним может вскоре последовать Сдвиг Потоп. Этот Сдвиг часто сопровождается Сильным ветром; персонаж, пойманный ливнем, может попасть под эффекты Экстремального холода.

Причинение Сдвига: Не считая использования сверхъестественных сил или засеивающего облака самолёта, Ливень является естественными погодными условиями.

Завершение Сдвига: Наилучшим выходом из дождя будет попасть в помещение. Если это только не начало какого-то мокрого апокалипсиса, персонажи могут с лёгкостью переждать непогоду.

Сильный ветер (Окружение)

Воюющий ветер сбивает с ног персонажей, поднимает уличную мебель в воздух, срывает крыши со зданий. Могучие ветра могут подбрасывать машины, словно игрушки. Любой, кто во время такого ветра идёт по улице, чувствует, словно его избивают.

Эффект: Сильный ветер шумный, поэтому персонаж получает модификатор -3 к броскам Восприятия на слух. Также ветер накладывает штраф ко всем Физическим броскам на попавших в него – включая броски Вождения. Ветер оценивается по шкале от одного до пяти: один это уровень тропического шторма (около 60 км/ч), три это уровень урагана (около 130 км/ч) и пять это уровень торнадо (240+ км/ч). Эта величина равна штрафу, применяемому к Физическим броскам. Персонажи в шторме получают урон от летающего мусора, получая каждый ход тупые повреждения, равные рейтингу ветра. Персонажи могут делать пассивные броски Ловкости + Атлетики, чтобы избежать повреждений.

Причинение Сдвига: Сильные ветра – суровая реальность жизни, от сирокко в пустынях до торнадо до торнадо на Среднем Западе и сдвигов ветра повсюду.

Завершение Сдвига: Выбраться из ветреной области – наилучший способ завершить этот Сдвиг. Иногда для этого достаточно укрыться в автомобиле – главное, чтобы никто не пытался вести машину. Здания дают более длительное убежище.

Лёд (Окружение)

Земля покрыта зеркальным слоем льда, из-за которого колёса буксуют, а ноги подлетают вверх. Лёд может быть таким тонким, что почти невидим, или это может быть толстый слой, не позволяющий персонажам утонуть в замерзшем озере.

Эффект: Когда персонаж не может довериться своей опоре, разделите его Скорость пополам и наложите на все Физические броски (и броски Ловкости) штраф -2. Попытка двигаться с полной скоростью увеличивает штраф до -4. Любой полный провал на Физическом броске вызывает Сдвиг Нокдаун. Вождение на льду – просто настоящая мука: уполовиньте Акселерацию и наложите штраф -5 ко всем броскам Вождения.

Причинение Сдвига: Этот Сдвиг применяется не только ко льду, но и к любым гладким и скользким поверхностям, включая разлитые смазочные материалы и просто очень хорошо отполированный деревянный пол или линолеум. Персонажи могут использовать бросок Ловкости + Ремёсла, чтобы покрыть область промышленным средством для очистки, или чтобы смешать из чистящих средств смазку. Если действует Сдвиг Экстремальный холод, то достаточно будет просто облить область водой.

Завершение Сдвига: «Уйти со льда» – хороший совет, но это может оказаться непростым. Персонажи могут использовать тепло или огонь, чтобы расплавить лёд, или разбросать обильное количество соли или песка, чтобы увеличить сцепление.

Обездвижен

Что-то удерживает персонажа, не позволяя ему двигаться. Это может быть схвативший его противник, смирительная рубашка или гроб, запёртый снаружи на замок.

Эффект: Персонаж способен лишь беспомощно извиваться. Он не может использовать Защиту против атак, и не может совершать связанных с боем действий. Если его удерживают, он может потратить очко Воли на удар головой или аналогичную атаку, но и это может не освободить его.

Причинение Сдвига: Обычно этот Сдвиг причиняют через Скручивание противника. Для этого обычно используются материалы, предназначенные не позволять жертве двигаться, например, связывание конечностей клейкой лентой или кабельной стяжкой, засовывание жертвы в багажник или другое узкое пространство, или использование болевых приёмов и фиксации суставов.

Завершение Сдвига: Обездвиженный может освободиться, вырвавшись из захвата или разорвав то, что его связывает. В случае захвата персонаж может бороться как обычно, но выбирать при успехе он может только действие Освободиться из захвата. Если он удерживается предметом, то персонаж должен сделать бросок Силы + Атлетики со штрафом,

равным Прочности предмета. Если у персонажа связаны и ноги и руки, то он получает штраф -2; если руки и ноги связаны вместе, то штраф увеличивается до -4. В случае успеха он разрывает оковы или вырывается на свободу. Каждый бросок, будь он успешный или нет, наносит одно очко тупых повреждений.

Сумасшествие

У персонажа приступ паники, неуравновешенности или полномасштабная психотическая вспышка. Его пульс быстро возрастает, и он не может сосредоточить свои мысли. Мир – ненадёжное место, и персонаж больше не может сохранять своё спокойствие.

Эффект: Страдающий от психотической вспышки будет не из тех людей, кто сдастся без боя. Заявляемые им цели могут быть иррациональными или просто неосуществимыми, и у него может быть меньше этических проблем с применением чрезмерного насилия для получения желаемого. Персонаж получает бонус +1 ко всем боевым броскам, совершает действия после всех остальных (если два персонажа страдают от Сдвига Сумасшествие, то оба действуют после всех остальных, но между собой они сравнивают Инициативу как обычно). Персонаж, страдающий от Сдвига, может тратить Волю, но для получения обычного эффекта ему придётся потратить 2 очка вместо 1.

Причинение Сдвига: Столкнувшись с исключительными обстоятельствами, любой персонаж с подходящим Состоянием может получить Сдвиг Сумасшествие. Рассказчик может попросить сделать бросок Решительности + Самообладания для сопротивления общей тревоге, мучающей разум персонажа; если персонаж проваливается, то он получает этот Сдвиг. Если персонаж видит нечто поистине ужасное – дочь видит, как её отец идёт вглубь сада и стреляет себе в голову, улыбаясь при этом; мужчина забредает не в тот офис на работе, и видит, как его коллеги пируют органами стажёра; солдат видит, как снайпер убивает его отряд, и ничего не может поделать с этим – Рассказчик может решить, что этот сдвиг неизбежен.

Сдвиг Сумасшествие также может быть вызван переломным моментом. Если персонаж проваливает переломный момент во время боя, то Рассказчик также может применить этот сдвиг.

Персонаж может пробудить безумие другого персонажа, чтобы вызвать этот Сдвиг. Он может организовать события таким образом, который, как он надеется, спровоцируют психотическую вспышку, но это непрофессионально. Профессионал накачает свою жертву препаратами, давая стимуляторы, когда её биполярный цикл приходится на манию, или дозируя психоактивные вещества параноику или шизофренику.

Некоторые сверхъестественные существа владеют влияющими на разум силами, которые могут наложить этот Сдвиг даже на персонажей без подходящих Состояний.

Завершение Сдвига: Специфические эффекты этого Сдвига обычно длятся не дольше, чем до конца сцены. Персонаж может попытаться привести свой разум в равновесие, но это непросто. Он должен остановиться и сосредоточиться на подавлении безумия. Он делает бросок Решительности + Самообладания как мгновенное действие, соревнующееся с запасом из (10– его Воля) дайсов. В этот раунд он не может предпринимать другие действия, и он не использует Защиту против атак.

Без чувств

Персонаж отключается, либо из-за сильного ужаса, либо из-за острого наслаждения. Он может забиться в угол, шарахаться от внезапных шумов или уставиться в пустоту, пока его накрывают волну удовольствия.

Эффект: Персонаж не способен предпринимать какие-либо действия до устранения этого Сдвига. Он может использовать Защиту против атак, и если он получит от атаки какие-либо повреждения, это освободит его от того, что затуманило его мозг.

Причинение Сдвига: Некоторые сверхъестественные силы могут погрузить их жертву в трансоподобное состояние аффекта. Это могут быть влияющие на разум трюки

вампиров или ужас, возникающий при виде принимающего нечеловеческую форму оборотня. У по-настоящему эпического количества алкоголя или галлюциногенного наркотика может быть схожий эффект; вкалывание такого наркотика является атакой с броском Ловкости + Холодное оружие со штрафом -1 за импровизированное оружие.

Завершение Сдвига: Сдвиг исчезает в конце сцены. До этого жертва может потратить очко Воли, чтобы один раунд действовать нормально. Успешная атака также завершит этот Сдвиг. Если к потере чувств персонажа привели наркотики, этот Сдвиг заменяется при окончании Сдвигом Под наркотой.

Нокдаун

Что-то свалило персонажа на пол, либо уложив мощным ударом в грудь, либо подставив подножку.

Эффект: Персонаж сбит с ног. Если он ещё не действовал в этот раунд, он теряет своё действие. Оказавшись на земле, персонаж считается лежащим (см. «Падение на землю» с. 164-165 **World of Darkness Rulebook**). Персонаж всё ещё может использовать защиту против атак и может пытаться атаковать с земли со штрафом -2.

Причинение Сдвига: У некоторого оружия «Нокдаун» фигурирует в качестве особого эффекта наносящего повреждение удара. В остальном, холодное оружие с модификатором повреждений +2 или больше, и огнестрельное оружие с модификатором повреждений +3 или больше могут быть использованы, чтобы сбить персонажа с ног силой удара. Или же атака холодным оружием или безоружная атака могут повалить противника направленной атакой по ногам (модификатор -2). Нападающий заявляет, что он хочет сбить противника с ног, и ополовинивает суммарные повреждения (с округлением вниз). В случае успешной атаки цель падает на землю.

Завершение Сдвига: Самый простой способ завершить этот Сдвиг – это встать, что требует совершения действия. Ещё не действовавший персонаж, затронутый этим сдвигом, может сделать бросок Ловкости + Атлетики, минус модификатор оружия, вместо обычного действия. При успехе, он избегает действия всех эффектов Сдвига. В случае неудачи он падает, и Сдвиг применяется как обычно.

Повреждение ноги

При каждом вашем движении кажется, что ноги вот-вот отломятся; когда вы прекращаете движение, вы чувствуете жгучее онемение, которое заставляет вас избегать движения.

Эффект: Если ваша нога сломана, потянута или вывихнута, ополовиньте вашу Скорость и получите штраф -2 на Физические броски, требующие движения (и Защиту). Если обе ваши ноги повреждены, вы падаете – и получаете Сдвиг Нокдаун – и не можете подняться. Ваша Скорость уменьшается до 1; если вы хотите двигаться, то вы не способны совершать больше никаких других действий. Физические броски, требующие движения, уменьшаются до броска на удачу.

Причинение Сдвига: Некоторые сверхъестественные силы могут калечить конечности жертвы или ломать кости одним прикосновением. Персонажу могут вывести из строя ногу направленным ударом по ноге (штраф -2), нанёсшим ему повреждений больше его Выносливости.

Завершение Сдвига: Если этот сдвиг появился в результате атаки, поставьте «х» под самой левой клеткой Здоровья, затронутой в этой атаке. Сдвиг завершается, когда вызвавшие его повреждения исцеляются. Если повреждения, вызвавшие этот сдвиг, агgravированные, персонаж навсегда теряет возможность пользоваться ногой.

Отравление

В вас попал яд. Он рвёт вас на части изнутри, обжигая, словно кислота, ваши внутренности, и вызывая головокружение.

Эффект: Этот Сдвиг использует общие ощущения персонажа от отравления, не обращая внимания на Токсичность во время боя. В рамках этого Сдвига яд бывает либо «средним» либо «смертельным» – средний яд наносит 1 пункт тупых повреждений за раунд боя, а смертельный яд повышает это до 1 пункта летальных повреждений за раунд. Если Рассказчик хочет продолжить действие яда после боя, то он может использовать стандартные правила для ядов и токсинов, когда бой завершится.

Причинение Сдвига: Персонаж может и не знать, что его отравили. Это могло быть также безобидно, как обмен выпивкой с симпатичной девушкой, являющейся целью банды, или также просто, как зайти в дом с утечкой угарного газа. Тем не менее, во время боя яд в организм попадает чаще всего тогда, когда один из борющихся вводит его другому. Введение в вашего противника шприца, полного химиката для очистки труб или змеиного яда, является броском Ловкости + Холодного оружия, со штрафом -1 за импровизированное оружие.

Завершение Сдвига: В отсутствие немедленной медицинской помощи – а часто ли битвы происходят в медпунктах? – всё, что персонаж может делать, это продолжать бороться. Делайте бросок Выносливости + Решительности как пассивное действие каждый раунд, в который ваш персонаж отравлен. Если ваш персонаж намеревается действовать (то есть совершает не пассивное действие), на этот бросок накладывается штраф -3. Успех нейтрализует повреждения только на один раунд.

Больной

Вас мутит. Вас тянет рвать и вы тужитесь, но можете выдавить из себя только желчь. Пот скапливается на ваших бровях, пока вас лихорадит. Ваши мускулы ноют при каждом движении. Вас поражают приливы жара и холода, в то время как болезнь терзает ваши внутренности.

Эффект: Этот Сдвиг использует общую дурноту персонажа, не обращая внимания на конкретику заболевания. В рамках этого Сдвига болезнь бывает либо «средней» либо «смертельной». Среднее заболевание, такое как простуда, астма, грипп или просто сильное похмелье, даёт штраф -1 ко всем броскам во время боя. Этот штраф увеличивается на единицу каждый два раунда (в первые два раунда персонаж получает штраф -1, в следующие два раунда штраф -2, и так далее, вплоть до максимума в -5 дайсов на 9 раунде). Смертельные заболевания, такие как пневмония, отравление тяжёлыми металлами или агрессивный рак, дают тот же штраф к запасу дайсов, что и средние заболевания. Но кроме этого, физический стресс от борьбы или даже от защиты от нападающего во время смертельной болезни наносит 1 пункт тупого урона за раунд боя.

Причинение Сдвига: Сложно специально заставить кого-то заболеть. Конечно, если вы заполучите пробирку с оспой, или специально передадите своё заболевание (это переломный момент, особенно в случае смертельных заболеваний вроде СПИДа), то у вас будет вполне приемлемая возможность сделать это. У некоторых сверхъестественных существ есть способности, позволяющие вызывать заболевания у других. Кроме того, вам придётся заразить вашего противника задолго до битвы и надеяться на лучшее.

Завершение Сдвига: Этот Сдвиг отражает эффекты болезни исключительно во время боя. Вне боя используйте существующую систему для заболеваний (**World of Darkness Rulebook**, с. 176). Штрафы, даваемые этим сдвигом, уменьшаются со скоростью один пункт за раунд, когда персонажу предоставляется возможность отдохнуть, но повреждения остаются до тех пор, пока персонаж не сможет их исцелить.

Оглушен

Ваш персонаж ошеломлён и не способен ясно мыслить. Возможно, его зрение затуманено. Если он оглушён из-за удара по голове, то он, вероятно, потерял сознание.

Эффект: Персонаж со Сдвигом Оглушен теряет своё следующее действие и ополовинивает свою Защиту до тех пор, пока он не сможет дальше действовать.

Причинение Сдвига: Персонаж может быть оглушен любой атакой, которая нанесла

за один удар столько же повреждений, сколько его Размер. У некоторых видов оружия есть особая способность «оглушение». У них только для определения, вызвал ли нападающий Сдвиг Оглушен, удваивается модификатор оружия. Для атаки по голове цели (см. «Особая цель», с. 203) Размер персонажа считается на один меньше. Рассказчик может определить дополнительные эффекты, вызывающие этот Сдвиг, например, попадание в зону поражения взрыва (**World of Darkness Rulebook**, с. 178).

Завершение Сдвига: Эффекты этого сдвига обычно длятся только один раунд. Персонаж может завершить Сдвиг во время своего действия, если пассивно потратит очко Воли, собравшись с мыслями, хотя он получит модификатор -3 на действия, совершаемые в этот раунд.

Источники опасности

Здесь представлены обновлённые правила по некоторым источникам опасности из **World of Darkness Rulebook**.

Автомобильная авария

Новая система для боя и оружия делает летальные повреждения обычными для поражения тяжёлыми объектами, и машины не исключение. Если вы столкнётесь с кем-то – или чем-то – когда ведёте машину, то по-прежнему бросаете Ловкость + Вождение + рейтинг Управления, и предупреждённый противник может использовать Защиту.

Сделайте бросок Размера транспорта для определения повреждений и добавьте один дополнительный успех за каждые 30 километров в час (25 метров в раунд) – скорость транспорта выступает в качестве модификатора оружия. Движущаяся машина всегда наносит летальные повреждения. Если машина врежется в существо человеческих размеров, жертва получает Сдвиг Нокдаун.

Это изменение с броском Размера и добавлением одного пункта повреждений за каждые 30 километров в час распространяется и на столкновения с другими машинами; находящиеся внутри машин жертвы получают летальные повреждения от автомобильной аварии, если только у них не пристегнут ремень безопасности, который уменьшает повреждения до тупых.

Болезни

Вне боя, болеющий персонаж получает повреждения в течение некоторого времени. Сопротивление наносимым болезнью повреждениям требует пассивного броска Выносливости + Решительности. Этот бросок не состязательный, но он модифицируется степенью тяжести заболевания. Лишь один успех каждый раз необходим, чтобы избежать повреждений.

От некоторых болезней люди не излечиваются. Рак персонажа может перейти в состояние ремиссии, или персонаж сможет сдержать свой ВИЧ медикаментами, но одно лишь время не вылечит их. Рассказчик должен определить критерий того, в скольких бросках подряд персонаж должен преуспеть, чтобы болезнь перешла в ремиссию. Медицинский уход может нейтрализовать все штрафы, накладываемые болезнью на броски Выносливости + Решительности, но он может вызвать штрафы на другие броски, поскольку иногда лечение проходит почти также ужасно, как и болезнь.

Наркотики

Принявший – неважно, по своей воле или нет – наркотики персонаж должен будет столкнуться с эффектами наркотиков. Сопротивление этим эффектам требует пассивного броска Выносливости + Решительности. Этот бросок не состязательный, но он модифицируется силой принятого наркотика. Только один успех нужен, чтобы персонаж пришёл в себя. В случае некоторых наркотиков этот бросок нужно делать раз в час, раз в

сцену – или даже каждый раунд, в случае мощных галлюциногенов или наркотиков.

Передозировка

Для персонажей, принявших слишком большую дозу наркотика, наркотик считается ядом с Токсичностью где-то между 3 и 7. Передозировка наносит повреждения каждый час до тех пор, пока действие наркотика не пройдёт – если постоянно пить воду в течение 8 часов, то яд будет слабеть ещё следующие 8 часов, обладая в это время Токсичностью между 3 (пиво или алкоголь) и 5 (медицинский спирт). Персонажи, вколовшие себе более сильный героин, чем они ожидали, получают повреждения в течение (8- Выносливость) часов с Токсичностью 7.

Экстремальные условия

Человеческое тело не приспособлено выдерживать экстремальные жар, холод, давление воздуха и другие погодные условия. Эти тяжёлые условия мешают и создают опасность для неподготовленных персонажей. При попадании в жёсткие внешние условия, Рассказчик определяет уровень условий, руководствуясь таблицей ниже. аварийное оснащение может понизить эффективный уровень условий.

При попадании в такие условия, персонажи получают уровень этих условий в качестве штрафа ко всем действиям. После числа часов, равного Выносливости персонажа, он начинает каждый час получать тупые повреждения, равный уровню условий. В случае 3 Уровня повреждения летальные. Условия четвёртого уровня наносят летальные повреждения каждый раунд после числа раундов, равного Выносливости персонажа.

Любые повреждения, вызванные уровнями 2-4, оставляют отметины, шрамы и повреждения тканей. Повреждения, вызванные экстремальными условиями, нельзя исцелить, пока персонаж не вернётся в безопасные условия.

Уровни условий	
Уровень	Примеры окружений
0	Безопасные условия
1	Небольшой снег, сильная буря; слишком холодно, чтобы спать в безопасности; атмосферное давление вызывает удушье; палящее солнце, способное вызвать ожоги первой степени
2	Сильный снег; холод, вызывающий физическую боль и способный привести к гипотермии; солнце быстро вызывает ожоги первой степени, и способно со временем привести к ожогам второй; слабое радиационное заражение
3	Оставление в пустыне; жар, быстро вызывающий ожоги второй степени; среднее радиационное заражение
4	Песчаная буря, сильный ураган, торнадо, цунами

Яды

Вне боя, ставший жертвой яда или токсина персонаж в течение некоторого времени получает летальные повреждения, равные Токсичности яда. Некоторые яды наносят урон только один раз. Другие наносят эти повреждения каждый раунд или час, пока от них не очистят организм – или пока яд не закончит своё действие. Для сопротивления повреждениям сделайте пассивный бросок Выносливости + Решительности – Токсичность. Каждый успех понижает полученные повреждения на 1. Этот бросок придётся делать каждый раз, когда яд наносит повреждения, пока персонаж не прекратит бороться и не сдастся.

10 августа 2012

Дражайший Вильям,

Сегодня я заводила своё сердце и вспомнила о тебе и о том первом разе, когда ты дал

мне мой ключ, и о чудесах, о которых ты поведал мне в те несколько счастливых месяцев, что мы были вместе. Тогда ты кормил и одевал меня. Ты учил меня говорить и петь, и я очень быстро училась. У тебя ещё остался шарф, который я для тебя сделала? Я так усердно над ним работала, и ты был восхищён, когда я дала его тебе.

Что пошло не так, Вильям? Почему ты прекратил навещать меня в своём кабинете и выводить меня наружу? Казалось, что ты по-прежнему был в первом приливе любви ко мне, а затем вдруг стал холоден и перестал заботиться обо мне. Я помню, как я сожалела, когда слишком сильно завела часы и сломала их, и они крутились, крутились и крутились, вне всякой связи со временем, и как ты накричал на меня, когда обнаружил это, и как я так разозлилась, что ударила тебя несколько раз. Возможно, дело как раз было в этом. После этого он смотрел на меня так, словно ты боялся меня. Тебе не надо было бояться. Тебе нечего было меня опасаться.

И я помню, как несчастна я была в то утро, когда проснулась и обнаружила, что ты ушёл и оставил меня одну. Признаюсь, что я совсем потеряла самообладание и разбила все часы, которые смогла найти, и каждое окно в твоём доме, пока мой гнев не прошёл, после чего я заплакала и стала упорно пытаться собрать всё обратно. Но я не смогла.

Что сломано, не может быть починено.

Спустя долгое время я услышала от дружелюбного толстого полицейского, что ты уехал в Лондон, женился и на склоне жизни у тебя родился сын. Я не могла представить тебя стариком, Вильям. Но спустя некоторое время я пересекла море, прошла Уэльс и Англию и нашла дорогу в Лондон, и это место напугало меня, и когда я прибыла, падали бомбы, и я была в доме, который рухнул на мою голову, и я думала, что умру, но оказалось, что я лишь долго проспала, и когда я проснулась, я пообещала, что продолжу искать тебя таким же, каким ты был, потому что я знала, что ты будешь таким же, каким я тебя помню, и никак иначе.

И я была права. Ты здесь.

И ты станешь моим навсегда, Вильям. Возможно, вначале мне придётся заставить тебя. Но ты будешь моим.

Жди меня, дорогой.

Твоя любимая дорогая Мери.

Эфемерные существа: Призраки, духи и ангелы

Человечество не одиноко. Оно делит Мир Тьмы со множеством существ, прячущихся невидимыми и неосозаемыми в состоянии Сумрака, ожидающих подходящих условий для своего появления. Когда место становится запятнанным прикосновением смерти; когда стена между нашим миром и пугающей, голодной Тенью анимистичных духов истончается; когда люди замечают шестерёнки Бога-Машины – тогда призраки, духи и ангелы вокруг нас могут проявляться, взаимодействовать с нами и способствовать достижению своих чуждых целей. Все они хотят чего-либо от человечества – память, покорность, эмоции и даже тела. Но иногда человечество сопротивляется.

Этот раздел заменяет и обновляет правила для призраков из **World of Darkness**

Rulebook и правила для духов, расположенные в **Book of Spirits** и других играх по Миру Тьмы. Он объединяет две системы в одну, использующую Состояния для Манифестаций и Влияний, и она же используется для ангелов Бога-Машины.

Невидимое вторжение

Материальный Мир Тьмы граничит с несколькими мирами, каждый со своими собственными законами. Обитатели этих миров – не материальные существа, и, хотя многие из них разумны, их мысли слишком чужды для людей. Смертные исследователи почти никогда сами не видели миров, из которых эти существа приходят, чему они должны быть благодарны. Всё, что оккультисты смогли узнать об анимистичном мире Тени и хтонических глубинах Загробного мира, описывает эти миры, как опасные и кишасшие «аборигенами». Загадочные слуги-ангелы Бога-Машины могут приходить из этих миров, или их могут создавать в нашем мире через Инфраструктуру, которой они служат. Никто этого точно не знает.

Сбегают ли эти существа от опасностей родного мира, избегают ли изгнания в него – призванные из их дома смертными оккультистами, посланные, как агенты более могущественных представителей своего рода, или вынужденные прийти сюда, чтобы выполнить задание Бога-Машины – большинство столкновений между персонажами и эфемерными существами в Хрониках Бога-Машины происходят в материальном мире, где персонажи могут играть на своём поле.

Манифестации и Одержимость

Вместо плоти и костей, эфемерные существа сделаны из духовной материи под названием эфемера, существующей в нескольких разновидностях. Эта материя невидима и неосязема для всего, что не состоит из того же вида эфемеры – призраки могут видеть и касаться друг друга, но они невидимы для большинства живых людей и не взаимодействуют с твёрдыми объектами и даже другими эфемерными существами, не являющимися призраками. Духи спокойно проходят сквозь стены и призраков, даже и не замечая их, и, без какой-либо помощи, они не способны взаимодействовать с людьми.

Практически у любого эфемерного существа есть способность к Манифестации – проявлению своего присутствия и взаимодействию с материальным миром: использование способностей в невидимом состоянии, появление в виде зыбкого, но видимого образа или даже вселение в жертву, при этом душа её отправляется в спячку, а захваченное тело искажается, чтобы лучше соответствовать целям существа. Одни более умелы в этом, чем другие (те, что настолько слабы, что не способны Манифестироваться, бессильны в материальном мире и не взаимодействуют с людьми), но всем им требуются подходящие условия для того, чтобы они могли использовать эти способности.

Эфемерному существу, желающему принять материальную форму или вселиться в объект, животное или человека, необходимо, чтобы определённые место, предмет или человек были подготовлены для него, чтобы он смог Манифестироваться. Призракам нужны Якоря – места, предметы и люди, связанные с ними при жизни, и которые укрепляют их ослабевшую личность. Ангелы могут появиться в нашем мире, только если Богом-Машиной заложена достаточная Инфраструктура. Духам необходимо, чтобы место или жертва входили в эмоциональный резонанс с ними.

Чем сильнее Манифестация, тем значительнее необходимое для неё Состояние. Самые могущественные физические формы и прочно удерживаемые жертвы – результат осторожных усилий манифестирующегося существа, постепенно создающего нужное Состояние через использование любых доступных вначале Манифестаций. Кроме случаев сильных состояний и крайне могущественных вселяющихся существ, ставший жертвой

одержимости человек вначале вынужден следовать желаниям существа вместо своих, позже он вынужден исполнять его приказы, и только затем физически превращается в странное объединение естественных и сверхъестественных сил.

Призыв или изгнание существ из мест или одержимых состоит, таким образом, в создании или разрушении необходимой существу обстановки, желательно рядом с местом, в котором оно сможет перейти из своего мира или уйти в него. Большинство существ слабеет, словно от голода, в отсутствии необходимых Состояний, так что разрушение этих Состояний – верный способ вынудить существо оставить свои попытки Манифестации и прогнать его «домой» либо к другому подходящему сосуду. Культисты, желающие призвать существо, пытаются в ходе ритуала создать необходимое Состояние рядом с точкой перехода или предлагают подходящий сосуд, в надежде, что их дар примет эфемерное существо нужного типа. В случае ангелов, большинство участников «призыва» не осознают значимости своих действий – Инфраструктура создаётся постепенно, пока Бог-Машина передвигает пешки и механизмы до тех пор, пока не появится ангел.

Призраки

Отголоски умерших

Когда люди умирают, в особенности, когда это внезапная или травмирующая смерть, части их личностей иногда остаются здесь. Варьирующиеся от неровных двигающихся образов, способных лишь раз за разом повторять свою смерть, до разумных и злобных, бывших когда-то людьми, духов с властью над убившей их разновидностью бедствий – Мир Тьмы просто наполнен множеством неупокоенных мертвецов. Призраков существует больше, чем любых других сверхъестественных существ, но по-настоящему могущественные и самостоятельные призраки из легенд редки.

Большинство призраков слабо способно влиять на наш мир, запертое в своём нематериальном состоянии и неспособное даже Манифестироваться; их можно заметить только по необычному холоду и жутким ощущениям, если живые вообще могут их как-то почувствовать. Призраки тянутся к местам и людям, с которыми были эмоционально связаны при жизни – они становятся их якорями в нашем мире и позволяют Манифестироваться призракам с достаточной силой, после чего они могут реализовывать любые свои безумные стремления и пытаться достичь целей, которых они не успели достичь при жизни.

Призраки питаются Эссенцией – духовной энергией, создаваемой воспоминаниями и эмоциями, которая накапливается в их Якорях и передаётся непосредственно призраку, когда о нём вспоминают живые. Призраки, потерявшие свои Якоря и неспособные перенести свои узы, исчезают из этого мира, переходя в пугающий мир, наполненный всеми ушедшими ранее осиротевшими призраками. В оккультных текстах этот мир называют по-разному: Тартар, Великое Ничто, Земля мёртвых, Доминионы или просто загробный мир.

Живые редко бывают в загробном мире, но медиумы и одержимые смертью культы по всему миру сообщают, что ведущих туда врат больше, чем считается. Эти двери находятся в том же Сумеречном состоянии, что и призраки, невидимые и незамечаемые живыми. Рассказы смертных оккультистов, узнавших о нужных местах и церемониях для открытия врат смерти, описывают загробный мир как хтонический ад из каналов, тоннелей и пещер, заполненный отчаявшимися призраками, потерявшими связь с реальностью.

Згробный мир поддерживает существование мёртвых, давая им больше свободы действий и передвижения, чем у них было в мире живых, но при этом заточая их в себе. Призраки здесь могут расти в силе и влиянии, развиваясь от подобию людей, которыми они были, в правителей королевств мёртвых или покровителей определённых разновидностей смерти. Призванный назад в материальный мир или случайно сбежавший из загробного мира, столетия росший в силе призраков может принести немалые разрушения, пока не будет изгнан.

Духи

Искажённые отражения

В анимистических религиях мир полон духов – каждый предмет, животное и место скрывает духа внутри себя. Частично эти религии правы: у всего в мире, кроме людей, есть духовное отражение, даже у мимолётных событий и сильных эмоций, но все духи, кроме немногих хитрых и могущественных, заключены в своём собственном мире. Духи повсюду сражаются друг с другом за выживание. Отделённый от материального мира барьером, известным знающим оккультистам как Завеса, мир духов – или Тень – является тёмным отражением нашего мира. Его география такая же (в основном), как и у Мира Тьмы, но места, похоже, искажаются, чтобы отражать их внутреннюю суть, вместо того, чтобы выглядеть точно также.

Духи возникают вместе с вещами, которые они отражают, но вначале они лишь дремлющие, едва живые комки эфемеры. Кроме создания новых духов, действия в материальном мире и связанные с ними эмоции создают Эссенцию, часть которой попадает в Тень. Если вокруг зарождающегося духа создано достаточно Эссенции, он пробуждается. Дух остаётся активным, поглощая Эссенцию. При поглощении других духов, он присоединяет их к себе и становится больше и могущественнее.

Становясь могущественнее, духи становятся более общими по своей сути. К примеру, дух совы растёт, поглощая других духов-сов. Поглощая духов ночи, охоты, жертв, которых ест его сова, и других духов-сов, дух постепенно изменяется. К тому времени, как он становится независимым, мыслящим существом, которое больше не следует повсюду за породившим его материальным существом, он становится гиперболизированным духом бесшумной ночной охоты. Также оказывает влияние поглощаемая им Эссенция – дух, развивающийся в городе, будет питаться другой Эссенцией, нежели обитающий в сельской местности, и его внешность будет затронута этой диетой.

Если смертные персонажи встречают духа, то это значит, что что-то пошло не так. Некоторые духи способны использовать свои способности через Завесу, и, с ростом вместе с силой их самосознания, они решают создавать для себя источники пищи, влияя на то, какого рода духи и Эссенция будут создаваться вокруг него. К примеру, настоящим виновником серии внутрисемейных убийств может быть дух убийства, использующий свои способности, чтобы довести ссору до убийства.

Духи, которых смертные исследователи встречают в материальном мире, являются беглецами: они те, кто пересекли Завесу, чтобы сбежать от постоянного риска быть убитым и поглощённым большими духами. Они постоянно стараются сохранить свою Эссенцию, отчаянно пытаясь избежать возвращения в свой мир. Без доступного источника Эссенции духам приходится заякорять себя, подобно призракам, находя объект или человека, отражающего их сущность, и связывая с ним свои эфемерные тела. Дух остаётся неосязаемым – и зачастую «внутри» хозяина – но и вне угрозы истощения, до тех пор, пока хозяин генерирует достаточно Эссенции, чтобы его прокормить. Влияя на хозяина, или на взаимодействующих с ним людей, так, чтобы он точнее отражал его сущность, дух получает подручный источник Эссенции и может двигаться к более долговременным формам одержимости. Многие предметы, о которых говорят, что они «обладают своей собственной волей» или прокляты, на самом деле являются домами для духов.

Ангелы

Механизмы Бога-Машины

В отличие от призраков, питающихся от воспоминаний о них и старающихся сохранить свою связь с миром, и духов, сбежавших из своего дарвинистского ада, чтобы высечь себе опору в материальном мире, ангелы лишь временные гости в мире смертных, и при этом его

единственные настоящие «туземцы» среди эфемерных существ. Бог-Машина не какое-то далёкое существо, скрывающееся в отдалённом измерении; он здесь, в материальном мире, сооружённый из механизмов, скрытых от глаз обманом и магией. Когда культисты призывают духа, он приходит из Тени. Когда нужен ангел, Бог-Машина может как сделать его прямо здесь, так и направить уже существующего в нужное место. При многократном использовании, ангелы проводят время простоя «отдыхая», находясь в спячке в хранилищах, скрытых сложнейшими Инфраструктурами. Иногда культисты и любопытные чужаки, видевшие шестерёнки, мельком замечают эти хранилища – просторные залы, прекрасно помещающиеся там, где это невозможно, наполненные гидравликой, шестерёнками и шипением машин, окружающих ангелов, питающих их Эссенцией. Эти места всегда охраняются.

Являясь, по сути, инструментами, созданными разумным, хоть и непостижимым, творцом для выполнения определённых задач, ангелы гораздо специализированнее духов или призраков. Они, также, менее заметны и могут остаться незамеченными даже в Манифестированном состоянии, но они крайне преданы своему делу, стремясь выполнить задание, на которое их отправили, и исчезнуть после этого. Бог-Машина посылает ангелов для коррекции Инфраструктуры и своих планов, когда что-то пошло не так, и шестерёнки не могут сами себя исправить. Ангелы охотятся за индивидами, не умершими в нужное время, находят замену для неожиданно сломавшихся штырей и вносят исправления в поток причинности, осторожно организовывая мелкие события (закрытие двери, падение ручки, неожиданный отвлекающий звук как раз в нужное время) с возрастающими до

Другие существа

Призраки, духи и ангелы, представленные здесь, не единственные существующие эфемерные существа. Различные игры Мира Тьмы использовали правила по духам, которые этот раздел обновляет, для представления множества различных существ: от обитателей астрального мира, посещаемого магами, до демонических сов из дыма, обладающих странной связью с вампирами.

Так же, как в случае призраков, духов и ангелов, немного отличающихся между собой, адаптирование этих существ под представленные правила включает определение того, в чём они следуют этим правилам, а в чём нет. Будущие книги хроник могут подробно описывать эфемерных существ, характерных для этих хроник.

огромных последствиями. Но Состояния, необходимые для появления в нашем мире ангела, намного сложнее якорей призраков или эссенции духов, и требуют слоев Инфраструктуры, точного расчёта времени и оккультных манипуляций, которые едва можно понять. В оккультной литературе полно ритуалов для призыва ангелов, но они, по большей части, бесполезны – если смертные культисты участвуют в призыве ангела на миссию, он появится, потому что они сами являются частью необходимой ему Инфраструктуры.

Игровая система

Призраки, духи и ангелы разделяют широкий набор правил, который различается для них небольшими изменениями для покрытия ситуаций, вроде перехода духа через Завесу.

Ранг*	Макс. характеристик**	Очки Атрибутов	Макс. Эссенции	Нумина
1	5 очков	5-8	10	1-3
2	7 очков	9-14	15	3-5
3	9 очков	15-25	20	5-7

4	12 очков	26-35	25	7-9
5	15 очков	36-45	50	9-11

*Каждое очко Ранга налагает штраф -1 к попыткам насильно сковать существо, а также он служит чертой Сопротивляемость сверхъестественному.

**Представляют собой постоянные очки, но не временно увеличенные.

Призраки не могут увеличивать Ранг вне Загробного мира и начинают существование с Рангом 1 или 2, в зависимости от того, насколько они осознают себя. Неразумные призраки-«записи» 1 Ранга, тогда как сохранившие большую часть прижизненных воспоминаний 2 Ранга. Призраки же, призванные из Загробного мира, могут быть любого Ранга.

Духи и **Ангелы** используют весь диапазон Рангов, которые определяются тем, насколько стар и преуспевающий дух, или насколько значим ангел для Бога-Машины.

Состояние Сумрака

Если они не Манифестируются или не воспользуются своими способностями для появления, эфемерное существо будет находиться в материальном мире в своём иллюзорном состоянии. Это состояние называется «Сумраком». Для существ в Сумраке материальные объекты выглядят бледными и полупрозрачными, источники света тусклыми, а звуки слышатся искажёнными так, словно они под водой. Но Сумрак не место; это, скорее, описание того, как эфемера взаимодействует – или оказывается не в состоянии взаимодействовать – с материальной реальностью.

Когда эфемерное существо в Сумраке, то только находящиеся в Сумраке предметы, существа и явления, состоящие из эфемеры того же рода, могут его коснуться. Атаки просто проходят сквозь существо в Сумраке; бетон и сталь задерживают его не больше, чем дым.

Исключение составляют призраки объектов. Разрушенные объекты – от ручки до здания – появляются в Сумраке в виде послеобразов, сформированные из той же эфемеры, что и призраки. Эти духовные конструкции и предметы постепенно исчезают за время, зависящее от того, насколько хорошо их помнят. Знаменитые конструкции, или даже малоизвестные, которые любили и о которых часто думали после их разрушения, могут сохраняться десятилетиями, твёрдые и осязаемые только для призраков.

Если на их дороге не встают призрачные сооружения, эфемерные существа в Сумраке могут двигаться со скоростью пешехода в любом направлении. У гравитации нет над ними власти, хотя существа в Сумраке могут по-настоящему «летать», только если это соответствует их форме – большинство держится материальной поверхности. К примеру, призрак может подниматься по боковой стене многоэтажного дома, но он не может проплыть по воздуху к дому рядом.

Некоторые оккультисты и сверхъестественные существа используют Астральную проекцию, которая позволяет персонажу оставить своё тело и разведывать мир невидимым. Эти проецированные личности технически находятся в Сумраке, но у них нет эфемерного тела, и потому они неосязаемы даже друг для друга.

Эфемерные характеристики

Эфемерные существа не являются живыми в том смысле, в котором это применимо для людей. Они не биологические существа, и у них нет разграничений между телом, душой и разумом, которые есть у смертных и бывших смертными сверхъестественных существ. В терминах игры, эфемерные существа представлены упрощёнными игровыми характеристиками.

Ранг

У всех эфемерных существ есть очки в Преимуществе под названием Ранг, которое указывает, насколько сущность могущественна и насколько у неё развито самосознание. Технически Ранг обладает значениями от 1 до 10 очков, но существа с Рангом ••••• настолько чуждые, что не могут опираться на Состояния, используемые низшими существами. Они могут попасть в наш мир только через обусловленные историей и хроникой манипуляции, стечения обстоятельств и события. Владыки мёртвых, Боги Тени и могущественные архангелы находятся за пределами системы Повествования. Если они и появятся, то только в качестве сюжетного хода.

Ранг используется для определения максимума в других игровых характеристиках, которые могут быть у эфемерных существ, согласно таблице выше, а также того, сколько у них может быть точек в Атрибутах. Все эфемерные существа способны чувствовать Ранг других, и могут попытаться скрыть свой Ранг, преуспев в состязательном броске Грации. Успех означает, что существо кажется того же Ранга, что и существо, ощущающее их относительный Ранг.

Эссенция

Объединяющая еду, воздух и материальные ценности, Эссенция питает способности эфемерных существ, поддерживает их нематериальные тела и позволяет им существовать. Как игровая характеристика, Эссенция напоминает волю в том, что у каждого существа есть постоянный максимум Эссенции и равное число очков Эссенции, которые оно может тратить для осуществления своих намерений. Максимум Эссенции определяется Рангом.

Существа могут использовать Эссенцию следующими способами:

- Эфемерные существа должны тратить один пункт Эссенции в день, чтобы оставаться активными. Если у них закончится Эссенция, они впадут в спячку до тех пор, пока не случится что-то, что позволит им восстановить хотя бы один пункт, которое можно будет потом потратить на возвращение к активности. Такая спячка опасна – существо остаётся в Сумраке, и может быть уничтожено, если оно потеряет вместе и весь Корпус и Эссенцию (см. с. 222). Когда духи впадают в спячку, они переходят через Завесу в Тень. Призраки, у которых не осталось якорей, затягиваются в Загробный мир. Ангелы впадают в спячку там же, где они были.
- Эфемерные существа без требуемого Состояния теряют один пункт Эссенции *в час*. В Состояниях Влияний и Манифестаций, начинающихся на с. 223, для различных типов эфемерных существ указано, будут ли они защищать от истекания Эссенцией. Существа, потерявшие таким образом всю Эссенцию, получают один пункт летального урона и впадают в спячку.
- Эфемерные существа могут тратить Эссенцию на повышение своих характеристик на одну сцену по пункту за очко. Они не могут повысить характеристику до более, чем Ранг + 2 очков; повышение занимает раунд и повышать можно только по одному Атрибуту в ход.

Существа могут чувствовать подходящие им источники Эссенции на расстоянии до мили. Духи могут чувствовать их через Завесу. Нумен «Поиск» (с. 230) увеличивает это расстояние.

- Эфемерные существа восстанавливают по одному пункту Эссенции в день, когда она находится рядом с любым связанным с ними Состоянием – призраки поддерживаются, оставаясь рядом с якорями, духи сводят концы с концами в Тени, питаясь через Завесу, а ангелов кормит Инфраструктура.

- Эфемерные существа могут попытаться украсть Эссенцию у существ того же типа – призраки у призраков, духи у духов и так далее. Нападающее существо делает бросок Могущества + Грации, соревнуясь с броском Могущества + Сопротивление жертвы. Если нападающий преуспевает, он крадёт Эссенцию, равную или меньшую числу успехов, если у ставшего жертвой существа есть что терять.
- Призраки получают пункт Эссенции всякий раз, когда кто-то вспоминает того человека, которыми они когда-то были. Посещение их могилы, простое сидение на месте и вспоминание их, или узнавание их Манифестированного облика – может подойти всё из перечисленного.
- Духи могут попытаться наесться от источника подходящей Эссенции. Раз в день, находясь вблизи (пусть и с другой стороны Завесы) соответствующего Состояния, дух может сделать бросок Могущества + Грации, переводя успехи в Эссенцию. Если дух в Тени, на запас дайсов накладывается штраф, соответствующий силе Завесы.
- Ангелы – механизмы Бога-Машины, и, подобно любой машине, их работа поддерживается топливом. Культисты Бога-Машины приносят в жертву ценные ресурсы (метафорически или буквально), животных, или даже людей в присутствии ангела, что позволяет ему возвращать значение Ресурсов этих предметов или животных, или текущую Целостность человеческой жертвы в виде Эссенции.

Сопrotивляемость сверхъестественному

Подобно тому, как эфемерные существа обладают Рангом, у многих сверхъестественных существ в Мире Тьмы есть своя характеристика «моци», принимающая значения от одного очка до десяти. Правила для всех этих характеристик немного различаются и описаны в соответствующих книгах правил, но у них есть одна общая черта: они добавляются к Атрибутам Сопrotивления при наложении основанных на Сопrotивлении штрафов на запас дайсов многих сверхъестественных способностей. Для этой цели различные сверхъестественные характеристики, включая Ранг, являются взаимозаменяемыми. Когда Нумену в этой главе требуется «Сопrotивляемость сверхъестественному» для добавления к сопроtивлению, именно они и имеются в виду.

Пример: Вампир, пытающийся успокоить разъярённого ангела, использует гипнотический взгляд. В описании способности в **Вампир: Реквием** на запас дайсов активации должен быть наложен штраф, равный «Решимость + Сила Крови», где Сила Крови – Сопrotивляемость сверхъестественному вампиров. Вместо этого на запас дайсов вампира накладывается штраф, равный Сопrotивлению духа + Ранг.

Пример: Призрак пытается использовать Нумен Восторг (с. 228) на одном из двух незваных гостей, вторгшихся в принадлежавший ему при жизни дом, теперь заброшенный. Нумен противостоит Внушительности + Самообладание + Сопrotивляемость сверхъестественному, но вторженец обычный смертный, и у него нет Сопrotивляемости сверхъестественному, поэтому в броске участвуют только два Атрибута. Но когда на следующем раунде призрак пытается использовать эту способность на другом незваном госте, то обнаруживает, что тот является магом; он добавляет Гнозис (характеристика Сопrotивляемости магов) к своему защитному запасу дайсов.

Атрибуты и навыки

У эфемерных существ нет девяти атрибутов, знакомых по материальным персонажам, вместо них они используют упрощённый набор из категорий Мощи, Грации и Сопротивления, на которые разделяются Атрибуты смертных. При создании эфемерных существ посмотрите на таблицу Рангов в начале этого раздела, чтобы определить число доступных очков и максимум характеристик. Призраки обычно используют средние значения их прижизненных категорий – к примеру, человек с Силой 3, Интеллектом 2 и Внушительностью 2 стал бы призраком с Мощью 2.

Мощь описывает способность существа к непосредственному влиянию на других эфемерных существ и мир в целом. Она используется во всех бросках, в которых требуются Сила, Интеллект или Внушительность.

Грация описывает то, насколько существо искусно в навязывании своих желаний с помощью тонкого управления. Она используется во всех бросках, в которых требуются Ловкость, Сообразительность или Манипулирование.

Сопротивление описывает то, насколько хорошо существо способно избегать влияния своих сородичей и насколько легко ему можно нанести урон. Оно используется во всех бросках, в которых требуются Выносливость, Решительность или Самообладание.

У эфемерных существ нет навыков, но они не страдают от штрафов за применение без обучения, пока предпринимаемые ими действия соответствуют их бывшей личности, их природе или заданию. Они делают бросок соответствующего Атрибута + Ранг для действий связанных напрямую с их концепцией, или Атрибута + Атрибут для действий вроде внезапных нападений и восприятия.

Прочность Завесы

Прочность стены между Миром Тьмы и его Тенью в основном зависит от того, сколько людей присутствует в области. Парадокс того, почему человеческая деятельность отодвигает Тень, при этом создавая большие объёмы эмоционально-резонирующей Эссенции, остаётся загадкой. Если духи и знают ответ, они не рассказывают, но Завесу прощё прорвать вдали от цивилизации.

Когда дух пытается пересечь границу между материальным миром и Тенью, использовать через неё Влияние или Манифестацию, питаться Эссенцией материального мира, находясь в Тени, или воспользоваться Манифестацией Сопряжение (см. с. 226), на запас дайсов накладывается штраф согласно следующей таблице:

<i>Место</i>	<i>Модификатор</i>
<i>Густонаселённый городской район</i>	<i>-3</i>
<i>Пригороды, городские поселения</i>	<i>-2</i>
<i>Мелкие города, деревни</i>	<i>-1</i>
<i>Дикая местность, сельская местность</i>	<i>0</i>
<i>Локус</i>	<i>+2</i>

Локус – это место, в котором мир Тени особенно близок. Духам в локусе не нужно использовать Манифестацию Сопряжение, чтобы использовать свои силы через Завесу, попытки пересечения получают +2 дайса, и духи, чья природа соответствует Резонирующему состоянию Локуса, исцеляются в два раза быстрее обычного.

Достоинства

Эфемерные существа различаются в том, как они имеют дело с Целостностью, Добродетелью и Пороком. Если у них есть эти характеристики, то их описания зачастую необычны, а конкретика меняется в зависимости от происхождения существа.

Призраки сохраняют свои прижизненные Добродетели и Пороки, но их эффекты меняются местами – призраки восполняют всю потраченную волю, потакая своему Пороку, но может сделать это только раз в главу, и восстанавливает один пункт Воли за сцену, следуя своей Добродетели. Призраки, единственные среди эфемерных существ, обладают Целостностью, находящейся на том уровне, который у них был перед смертью. Но значение их Целостности не меняется, в связи с тем, что у них нет переломных моментов. Их представления о себе будут неизменны до тех пор, пока не произойдёт что-то, что вернёт их к тому уровню самосознания, который у них был при жизни. Если это случится, они будут страдать от переломных моментов так же, как и живые люди.

Духи не обладают Целостностью, Добродетелью или Пороком. Они восстанавливают по одному пункту потраченной Воли за три пункта поглощённой или украденной Эссенции.

Ангелы лишены Целостности – они просто во всём подчиняются Богу-Машине. Однако, у них есть Добродетели и пороки, встроенные в них в виде руководящих указаний и запрограммированных реакций. Ангельские Пороки и Добродетели не обязательно будут чем-то, что человек бы описал как добродетельное или порочное. Примерами могут быть: «Бесшумный», «Незаметный», «Покорный», «Любопытный», «Пунктуальный», «Гневный», «Аккуратный» – любой из них может быть или Добродетелью или Пороком в зависимости от данного ангела.

Другие характеристики

Из-за упрощённых характеристик, у эфемерных существ производные характеристики рассчитываются немного по-другому, чем у смертных персонажей.

Корпус: У эфемерных существ нет Здоровья, и для измерения сохранности их Сумеречной форму используется Корпус. Постоянный Корпус равен Сопротивлению + Размер и даёт клетки Корпуса, аналогичные клеткам Здоровья, заполняющиеся при получении существом урона. У клеток Корпуса нет связанных с ними штрафов за раны.

Воля: Очки Воли существ равны Сопротивлению + Грация, с максимумом в 10 очков для существ с теми Рангами, которые представлены этой книге. Кроме описанных выше способов получения Воли, все эфемерные существа восстанавливают один потраченный пункт воли в день.

Инициатива: Инициатива равна Грации + Сопротивление.

Защита: Защита равна Мощи или Грации, в зависимости от того, что меньше, с исключением для духов с 1 Рангом, которые используют из двух Атрибутов высшее значение. Чем больше существо ведомо инстинктами, тем больше его защита становится похожа на звериную в бою.

Скорость: Скорость равна Мощи + Грации + фактор «вида». У духов неживых объектов обычно фактор вида 0.

Размер: Эфемерные существа могут быть любого размера. У призраков обычно Размер 5, тогда как духи в качестве Размера часто используют Ранг, становясь больше вместе с ростом в могуществе. Ангелы, созданные для того, чтобы вписываться в окружение, такого же размера, как и люди или животные, но некоторые ангельские создания огромны, с Размером 10 или больше.

Язык: Призраки 1 Ранга не способны общаться устно; им не хватает оставшегося самощущения для использования языка. Призраки Ранга 2 и выше знают все языки, которые знали при жизни. Все духи говорят на родном языке теневого мира – странном, свистящем языке, напоминающем древне-шумерский, но нередко изучают человеческие языки, распространённые в их местах кормёжки Эссенцией. Ангелы говорят на всех человеческих языках, и даже больше того – они иногда «говорят» странной глосалией или издают звуки, больше похожие на электронный шум, чем на язык, и, кажется, при этом понимают друг друга. Когда ангел хочет, чтобы его поняли, все присутствующие слышат, что он свободно говорит на их родных языках.

Запреты

Все эфемерные существа страдают от мистических принуждений, известных как запреты – действия, которые существо не может или должно выполнить при определённых условиях. Они могут быть такими же незамысловатыми, как «ангел не может пересекать железнодорожные пути», быть средней сложности вроде «призрак должен прийти, если назвать его имя три раза перед зеркалом внутри его якоря», или такими же сложными, как «ангел должен получать подношение раз в месяц через печатный станок, использующий кровь вместо чернил, или потеряет Ранг».

Запреты увеличиваются по сложности и последствиям вместе с Рангом.

У существ с **Рангом 1** слабые запреты, которые легко активируются, но не представляют для существа опасности. Дух блаженства не сможет отказаться от предложенных опиатов. Призрак монахини должен немедленно воспользоваться предложенными чётками для молитвы. Слабый ангел должен повторять за собеседником шестнадцатеричные числа, когда их произносят.

У существ **2 и 3 Ранга** умеренные запреты, которые серьёзнее, чем просто отвлекая, ограничивают их деятельность. Призрак должен сразу же дематериализоваться, как только услышит кошку. Кровожадный дух машины, сбившей множество людей, теряет всю Волю, если не убивает по человеку в месяц. Ангел из архива ответит на любой вопрос о семье, прошлом или настоящей личности субъекта, если спрашивающий точно назовёт ангелу время (с точностью до минуты) и место своего рождения.

Существа **4 и 5 Рангов** обладают сложными запретами, которые положат конец любым попыткам существа что-то сделать – нередко в взрывной манере. У них есть последствия в виде игровых характеристик или продолжительных действий, и при этом запутанные требования. Улыбающийся труп, призванный тайным культом из Загробного мира призрак, немедленно вернётся в Великое Ничто, если кто-либо рядом с ним пропоёт определённый детский стишок. Духи горы Илиамна, вулкана в Аляске, используют свои Нумина для убийства жертвы, назначенной тем, кто преподнесёт ему в дар добытую у его подножья платину. Ангел Уриминель, четырёхликий контроллер судьбы, обладает Защитой 0 против тех, кто в последний лунный месяц получал летальный или аггравированный урон.

Погибели

Эфемерные существа не принадлежат материальному миру, но странно реагируют на некоторые его элементы. У взаимодействия между эфемерной Сумеречной формы с материей всегда есть недостаток – *погибель* – повреждающий Корпус существа через символическое или мистическое воздействие. Погибель – это материальный объект или энергия, невыносимые для существа.

- Эфемерное существо, намеренно пытающееся коснуться гибели, должно потратить пункт Воли и преуспеть в броске Решительности + Самообладания со штрафом, равным его Рангу.
- Погибели тверды для существ, даже когда те в Сумраке. Но они не влияют на духов, находящихся на другой стороне Завесы.
- Простое касание гибели – даже сознательное – наносит 1 уровень аггравированных повреждений в ход, если существо Материализовано, и заканчивает это состояние, если только существо не преуспеет в броске Ранга. Этот бросок должен повторяться каждый ход, в который существо контактирует с погибелю.
- Если предмет или существо, с которым связано Прикованное существо, соприкасается с погибелю, существо получает 1 уровень летального урона каждый ход,

пока продолжается контакт. Для избегания урона существо должно использовать Освобождение от оков.

- Прикосновение к гибели в Сумраке наносит 1 уровень летального урона в ход неманифестированным существам.
- Если гибель используется как оружие против существа, то Манифестированные существа получают аггравированные раны, а находящиеся в Сумраке – летальные.

Погибели становятся всё сложнее и непонятнее с ростом Ранга существа.

Существа **Ранга 1** в качестве погибелей обладают распространёнными веществами и явлениями. Призраков обжигает щепотка соли. Дым горящей пластмассы отравляет духа леса. Низкоранговый ангел не может коснуться золота.

Существа **2 и 3 Рангов** обладают труднодоступными, но всё же «естественными» погибелями. Могушественные призраки изгоняются святой водой. Дух может быть убит заострённым сосновым колом. Среднеранговый ангел может быть убит оружием, покрытым измельчёнными остатками метеорита.

У существ **4 и 5 Рангов** крайне специфичные погибели, требующие огромных усилий для их получения. Правитель одного из королевств Загробного мира, ходящий теперь по земле и правящий культом его почитателей, может быть убит обсидановым

Почётный Ранг

Некоторые сверхъестественные существа, близко связанные с какой-либо разновидностью эфемерных существ, обладают «почётным» в соответствующей иномировой иерархии; Пожиратели Грехов, к примеру, Скованы с призраком, а к оборотням духи относятся с уважением, соответствующим их Известности.

В этом случае техническая сторона Ранга учитывается, но только в противостоянии эфемерным существам. Оборотень, превосходящий по Рангу мелкого духа, нанесёт ему ужасающие раны своими когтями, но высокоранговый дух не обожжёт этого оборотня прикосновением. Но есть и другие способы утверждения своего превосходства; существа высокого Ранга вполне способны показать этим недодоухам, кто тут главный.

клинком, помеченным именами тринадцати Богов смерти. Дух Казначейства США (самого здания) может быть убит серебряной пулей, сделанной из расплавленных первых долларов. Высокоранговый ангел не может по своей воле коснуться печати с определённым заклинанием на шумерском, и умирает, если эти печати вырезать на плоти его носителя.

Также играет свою роль иерархическая природа эфемерных существ – Ранг для них не просто общественный договор, а их фундаментальная составляющая. Эфемерные существа, у которых Ранг на 2 или более выше Ранга противника того же типа (например, дух 5 Ранга нападает на духа 3 Ранга), считаются для противника погибелью, когда используют безоружные атаки, когти или зубы.

Сражение

Как было замечено ранее, эфемерные существа для Защиты используют низшее из значений Грации и Сопротивления, за исключением существ 1 Ранга, которые используют высшее значение. Они используют Защиту против всех атак, даже огнестрельных.

Эфемерные существа для атаки делают бросок Мощи + Грации. Их атаки наносят тупой урон, если только природа существа (если, к примеру, это дух с металлическими кулаками) не предполагает, что оно должно наносить летальные раны. Некоторые используют оружие; в этом случае они делают бросок Мощи + Грации, и затем используют урон оружия при успешной атаке.

Существа в Сумраке могут атаковать или быть атакованными только эфемерными существами того же типа, если только в атаках не задействована гибель другого существа.

Физические атаки манифестированного существа, которые в обычном случае наносят летальный урон, наносят ему только тупой, если только в атаке не задействована погибель существа. Хотя они и видимы невооружённому глазу и кажутся твёрдыми, у манифестированных духов, призраков или ангелов нет внутренних органов, которые можно было бы повредить.

Эфемерные существа отмечают и исцеляют раны так же, как и материальные персонажи, но вдобавок они теряют по одному пункту Эссенции за каждую получаемую аггравированную рану.

Эфемерные существа, потерявшие весь Корпус из-за летальных или аггравированных ран, взрываются вспышкой эфемеры в стиле, соответствующим их природе. Дух леса умирает, осыпаясь быстро исчезающими сосновыми иголками, тогда как призрак, крича, рассыпается в пыль. Но, пока у него не заканчивается Эссенция, существо на самом деле не мертво. Если у него остался хотя бы один пункт Эссенции, оно восстанавливается в безопасном месте (обычно в области с соответствующим Состоянием), находясь в спячке. Когда оно восстанавливает число пунктов Эссенции, равное очкам Корпуса, оно тратит очко Эссенции и пробуждается. Поскольку существо не способно ничего делать во время спячки, и для существа в подходящей области это означает медленно набирать по пункту Эссенции в день, чтобы нарастить её до Корпуса, а также то, что более могущественным существам требуется больше времени для восстановления от «убийства».

Влияние

У всех эфемерных существ есть определённое Влияние на мир, которое они могут использовать для контроля и изменения основы их существования. У призраков есть власть над своими якорями, духи могут контролировать и вызывать явления, из которых были рождены, и Бог-Машина дарует своим ангелам широкие властные полномочия над вещами, связанными с их заданием.

Эффекты Влияния

Уровень	Эффект
• Усиление	Существо может усилить свою сферу влияния; оно может увеличить Защиту возлюбленного, сделать сильнее эмоцию, здоровее – животное или растение, или крепче предметы, добавляя Ранг существа к Здоровью или Структуре. Это Влияние может изменить Состояния Якорь, Резонирующий или Инфраструктура на Открытый на время своего действия. Цена: 1 пункт Эссенции.
•• Манипулирование	Существо может внести незначительные изменения в сферу своего влияния, например, слегка изменить характер или направление эмоции, внести небольшие изменения в поведение животного, рост растения или работу механизма. Цена: 2 пункта Эссенции.
••• Контроль	Существо может проводить кардинальные изменения в своей сфере влияния, полностью изменяя эмоции или управляя действиями животного, ростом растения или работой механизма. Это Влияние может на время своего действия изменить Состояние Открытый на Контролируемый. Цена: 3 пункта Эссенции.
•••• Создание	Существо может создать новый экземпляр своей сферы влияния: создать новый якорь, внушить эмоцию, создать молодое

	деревце или поросль травы, молодое животное или совершенно новый объект. Существо может вызвать временное состояние Якорь, Инфраструктура или Резонирующий в цели на время действия Влияния. Цена: 4 пункта Эссенции.
••••• Массовое создание	Существо может создать несколько экземпляров своей сферы влияния: вызвать эмоции у нескольких человек, создать новые рожи деревьев, небольшую группу животных или несколько одинаковых предметов. Цена: пять пунктов Эссенции. Число созданных этим Влиянием экземпляров равно Рангу. Или же, существо может создать один образец его сферы влияния – включая создание основного для его типа Состояния – но навсегда, хотя сознание разумного существа эфемерное существо изменить навсегда не может.

Существа начинают с числом очков во Влиянии, равным их Рангу. Хотя Ранг существа также является максимальным значением для Влияния, эфемерные существа могут разделять эти очки, чтобы получить несколько Влияний. К примеру, дух собак 4 Ранга может обладать Влиянием: Собаки ••• и Влиянием: Преданность •.

Существа могут уменьшать число предоставленных Рангом Нумина, чтобы увеличить пункты Влияния по одному Нумену за пункт.

Влияния духов и ангелов связаны с их природой, но при этом могут использоваться в различных обстоятельствах: у духа собаки, к примеру, есть Влияние: Собаки, а не Влияние на конкретную собаку. У призраков всегда есть Влияние: Якоря, хотя с ростом Ранга у них могут появляться и другие Влияния.

Влияние измеряется масштабом и длительностью. При использовании Влияния, сравните уровень Влияния существа с суммой пунктов желаемого эффекта и

Длительность Влияния

Уровень	Длительность	Стоимость
0	Одна минута за успех	Без дополнительных затрат Эссенции
•	Десять минут за успех	Без дополнительных затрат Эссенции
••	Один час за успех	1 дополнительный пункт Эссенции
•••	Один день за успех	2 дополнительных пункта Эссенции
••••	Постоянное действие	2 дополнительных пункта Эссенции

длительности. Сумма должна быть меньше или равна уровню Влияния существа, чтобы это Влияние можно было использовать.

Существо вкладывает указанную в таблицах Эссенцию и делает бросок Мощи + Грации, в случае успеха создавая желаемый эффект. Если Влияние изменяет мысли или эмоции разумного существа, бросок делается против Решительности или Самообладания (смотря, что выше) + Сопротивляемость сверхъестественному.

Манифестация

Эфемерные существа могут взаимодействовать с миром смертных самыми различными способами: от сокрытия в Тени и установления контакта через Завесу до физического воплощения или слияния с человеческой душой. Если Влияние определяет, насколько хорошо существо контролирует окружение, то характеристика Манифестация определяет, какие формы Манифестаций возможны для данного существа.

Существа начинают с Манифестацией Сумеречная форма и числом Эффектов Манифестации из списка ниже, равным их Рангу. Некоторое эффекты доступны только определённым разновидностям существ. Существа могут увеличить свои возможности, уменьшив число предоставляемых Рангом Нумина ценою одного Нумена за Эффект Манифестации.

Большинству Эффектов Манифестаций требуются предварительно Состояния Влияний или Манифестаций – например, дух может Сковать себя только с чем-то с Состоянием Открытый.

Все Эффекты Манифестаций требуют броска Мощи + Грации для использования. У большинства есть стоимость в Эссенции, и некоторые являются состязательными или защитными.

Эфемерные Состояния Влияния и Манифестаций

Если что-то попадает в сферу влияния эфемерного существа, то механически это трактуется как утверждение Состояния Влияния. Состояния Влияния напоминают Сдвиги и Состояния персонажей.

Различные виды Эффектов Манифестации также являются Состояниями, применяемыми к месту, объекту или персонажу, в котором существо Манифестируется, или, в случае Сопряжения, к самому существу.

В отличие от многих Состояний, Состояния Влияния и Манифестаций многоуровневые и взаимосвязаны; для Состояний Манифестаций требуются Состояния Влияния и наоборот. Нижние уровни естественного происхождения, тогда как дальнейшие должны быть созданы существами через Влияния и Манифестации.

Эффекты Манифестации

Манифестация	Эффект
Сумеречная форма	Если существо входит в материальный мир, оно входит в Сумрак (с. 218). Эффект не требует затрат.
Развоплощение	В экстренных случаях существо может намеренно Развоплотиться, как если бы оно потеряло весь корпус от летальных повреждений – это болезненный способ сбежать от более сильного существа, способного на-совсем уничтожить его. Эффект не требует затрат.
Сопряжение	(Только для духов) Потратив один пункт Эссенции, дух применяет к себе Состояние Сопряжённый. На бросок активации накладывается штраф, равный местной Прочности Завесы.
Прорыв Завесы	(Только для духов – требует Резонирующее Состояние) Потратив три пункта Эссенции, дух прорывается через Завесу – возвращаясь в Тень из Мира Тьмы или появляясь в Сумеречной форме в материальном мире. На бросок активации накладывается штраф, равный местной Прочности Завесы.
Авернийские Врата	(Только для призраков, ангелов или связанных со смертью духов – требует Состояние Открытый) Потратив три пункта Эссенции, существо открывает находящиеся поблизости врата в Загробный мир и накладывает на окружающую местность Состояние Врата в Загробный мир.
Врата в Тень	(Только для духов Ранга 3+ и ангелов – требует Состояния Открытый) Потратив Эссенцию, равную Прочности Завесы, существо открывает портал в Тень, накладывая на местность Состояние Врата в Тень, который могут кроме него использовать и другие существа. На бросок активации накладывается штраф, равный местной Прочности Завесы.

Видение	(Требуется Состояние Якорь, Резонирующий или Инфраструктура) Потратив один пункт Эссенции, существо может на время сцены сделать свою Сумеречную форму видимой для материальных существ.
Материализация	(Требуется Состояние Открытый) Потратив три пункта Эссенции, существо может сменить Сумеречную форму на Состояние Материализованное.
Оковы	(Требуется Состояние Открытый) Потратив два пункта Эссенции, существо добавляет себе Состояние Прикованный. Если целью стало живое существо, оно делает состязательный бросок Решительности + Самообладание + Сопротивление сверхъестественному. Если эффект успешен, живая цель получает Состояние Принуждённый.
Освобождение	(Требуется Состояние Прикованный) Потратив один пункт Эссенции, существо на время Сцены подавляет Состояние Прикованный, позволяя использовать другие Эффекты Манифестаций или бродить в Сумраке. В конце сцены, использованные во время неё Эффекты Манифестации немедленно прекращают действие. Если существо не вернётся в радиус действия своих Оков (с. 227) в конце Освобождения, оно сразу же впадает в спячку.
Одержимость	(Требуется Состояние Открытый) Потратив три пункта Эссенции, существо получает временный контроль над предметом, трупом или существом, накладывая на цель Состояние Одержимый. Живые цели делают состязательный бросок Решительности + Самообладание + Сопротивление сверхъестественному.
Захват	(Требуется Состояние Контролируемый) Потратив пять пунктов Эссенции, существо получает постоянный контроль над предметом, трупом или существом, накладывая на цель Состояние Захваченный. Живые цели делают состязательный бросок Решительности + Самообладание + Сопротивление сверхъестественному. Существо должно быть способно к Манифестациям Оковы и Одержимость, чтобы приобрести Захват.

В самых продвинутых формах Влияния и Манифестации существо может попытаться создать длительное Состояние, для которого требуется очень кратковременное. Когда одно Состояние заменяется другим, оставшаяся продолжительность предварительного состояния приостанавливается.

Если персонаж лишился предварительного Состояния (к примеру, Открытое Состояние Одержимого персонажа удалено экзорцизмом), то все зависящие от него Состояния, Состояния, зависящие от этих Состояний и так далее, сразу же удаляются. У самого продвинутого из оставшихся Состояний продолжается время действия.

Якорь

Цель этого Состояния – обычно место или объект, но в редких случаях это может быть человек – принадлежит сфере влияния призрака. Призраки в радиусе Ранг x3 ярдов от их Якорей не страдают от истекания Эссенцией.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся сразу же при формировании нового призрака, основанное на любом субъекте, за который зацепилась личность призрака. Ритуалы призыва, направленные на освобождение призраков из Загробного мира или призыв их откуда-то ещё, временно создают это Состояние в их цели. Наконец, высокоранговые призраки могут использовать Влияние Создание, чтобы отметить цель как Якорь.

Прекращение Состояния: Самый простой способ прекратить состояние Якорь – это уничтожить его субъект. Некоторые призраки цепляются за Якоря, представляющие их неза-

конченные дела, и в этом случае устранение их проблем может убрать это Состояние. Барьеры временно подавляют это Состояние, что описано на с. 232, заставляя призрака отступить к другому якорю, если он у него есть. Призраки без Якорей истекают Эссенцией до тех пор, пока не впадут в спячку, в результате чего создаётся Состояние Врата в Загробный мир и призрак изгоняется в Великое Ничто.

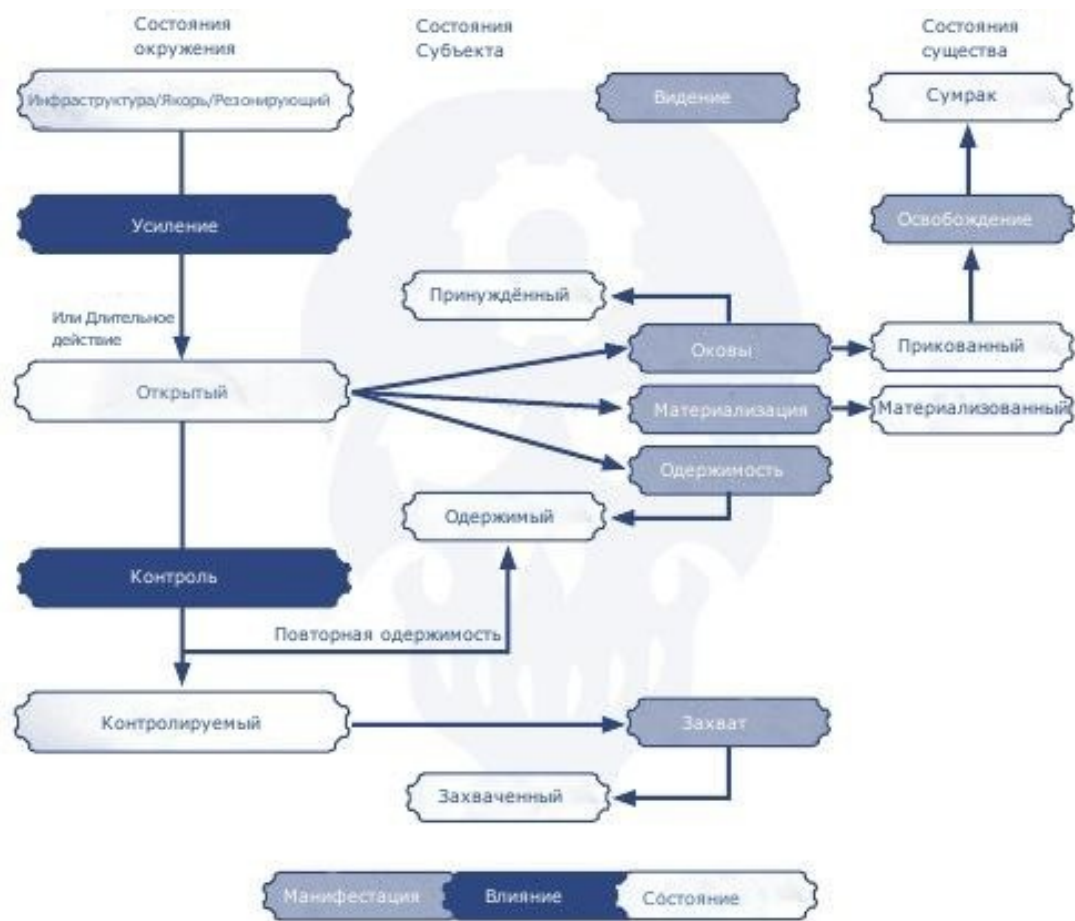
Резонирующий

Субъект этого Состояния входит в сферу влияния духа.

Вызов Состояния: Это Состояние распространено и естественно – если предмет, явление, человек или место каким-либо образом соответствует компетенции духа, то у него есть это Состояние. Всё, что соответствует формулировке одного из Влияний духа, считается обладающим этим Состоянием, связанным с тем духом. Ритуалы призыва направлены на привлечение духа через придание месту проведения качеств, порождающих это Состояние. Наконец, высокоранговые духи могут использовать Влияние Создание, чтобы самим создать требуемое для этого состояния.

Прекращение Состояния: Состояние заканчивается с окончанием породившего его явления. Лес прекращает быть Резонирующим для духа деревьев, когда все деревья вырублены. Дух горя не может повлиять на кого-то, кто оправился и освободился от своего страдания, и дух огня должен двигаться дальше, когда огонь исчезает. Барьеры и Экзорцизм могут временно подавить это Состояние, или вызвать его «естественное» прекращение, если ритуалист устраняет явление в ходе ритуала.

Блок-схема духов



Инфраструктура

Субъект этого Состояния входит в сферу влияния ангела.

Вызов Состояния: Состояние Инфраструктура, в отличие от Якоря или Резонирующего, никогда не появляется естественным образом. Богу-Машине требуются усилия по очистке пути для его ангелов: долгая работа по созданию Инфраструктуры культивистами, неведущими пешками или даже другими ангелами. Высокоранговые ангелы могут использовать Влияние Создание, чтобы внушить это Состояние для себя или подчинённого ангела. Кроме того, персонажи с Преимуществом Судьба всегда подвержены этому Состоянию.

Прекращение Состояния: Сложное происхождение Инфраструктуры делает её удаление гораздо сложнее. Многочисленные длительные действия, занимающие целые истории, необходимы для уничтожения этого Состояния, встречающие сопротивление самого ангела.

Открытый

Места, объекты, животные и люди, покрываемые предыдущими Состояниями, теперь в состоянии принять существо. Существо теперь может пытаться Сковать себя с субъектом Состояния или, если Состояние наложено на место, Манифестировать.

Предварительные условия: Состояние Якорь, Резонирующий или Инфраструктура для того же явления, с которым связано это Состояние.

Вызов Состояния: Это Состояние обычно результат тонкой настройки предварительного Состояния в ходе длительного действия, включающего взаимодействие субъекта и существа в течение числа сцен, равного Рангу или Решительности живого субъекта, в зависимости от того, что выше. Использование Влияния Контроль позволяет существу временно создать Состояние Открытый в качестве мгновенного действия.

Прекращение Состояния: Состояние прекращается при удалении предварительного Состояния. Ритуалы экзорцизма удаляют это Состояние, возвращая к предварительному.

Контролируемый

Объект, существо или человек, охваченное Открытым Состоянием, теперь доведено до такого состояния, что существо может Захватить его, навсегда с ним слившись.

Предварительные условия: Субъект этого Состояния должен обладать Состоянием Открытый, связанным с пытающимся его вызвать существом.

Вызов Состояния: Это Состояние является результатом многократного использования порождающим его существом Манифестации Одержимость. Оно должно преуспеть в одержании субъекта число раз, равное Воли существа или субъекта (выбирается значение выше). Если Состояние Одержимый удалено до его окончания, то весь прогресс в наборе требуемого числа одержимостей теряется.

Прекращение Состояния: Успешное прекращение против воли существа Состояния Захваченный, через Экзорцизм или контакт Захваченного субъекта с погибелью существа, снимает это Состояние и возвращает субъекта к Открытому Состоянию.

Сопряжённый

Дух открывает проход через Завесу, позволяющий ему воздействовать на другую сторону через Влияния и Нумина. Нумина с [С] после их названий могут быть использованы с

этим Состоянием. Персонажи, способные воспринимать духов в Сумраке, могут почувствовать присутствие прохода успешным броском Сообразительности + Самообладание.

Вызов Состояния: Это Состояние – результат Эффекта Манифестации Сопряжение и длится одну сцену.

Прекращение Состояния: Состояние спадает в конце сцены. Смертные могут попытаться со штрафом 3 дайса создать Барьер, чтобы закрыть проход и заранее прекратить Состояние.

Врата в Загробный мир

В месте есть открытые врата в Загробный мир. Все призраки восстанавливают один пункт Эссенции за каждую сцену, в которой они находятся рядом с вратами. Призраки без якоря могут использовать врата, чтобы вновь войти в наш мир.

Вызов Состояния: Это состояние может быть создано через использование Эффекта Манифестации Авернийские Врата на Открытом Состоянии. Некоторые связанные со смертью сверхъестественные существа также могут открывать Авернийские Врата. Даже смертные могут открыть врата, если они знают необходимые для этого способы и сами врата присутствуют. Смертные, проводящие ритуалы, чтобы впервые Открыть Резонирующее со Смертью место, содержащее врата, способны отпереть их, вызывая это Состояние, но для этого им необходим ключ. У всех Врат есть ключ – предмет или действие, которое откроет их. Ключи могут быть материальными объектами, но иногда это действия или эмоции, иногда они привязаны ко времени или событию: Врата может открыть убийство в полночь, при прикосновении к определённой кукле, или когда женщина, чью любовь предали, повернётся к ним спиной три раза. Поиск нужного ключа – это сложный бросок Интеллекта + Оккультизм, со штрафом от -3 до -5.

Прекращение Состояния: Состояние спадает в конце сцены. Экзорцизм, направленный против Врат, может прекратить Состояние раньше.

Врата в Тень

В месте есть пробитая в Завесе дыра. Духи – и даже неосмотрительные люди – могут переходить через неё без использования каких-либо способностей. Врата в Тень видны даже материальным существам из-за смешения материального мира и мира Тени.

Вызов Состояния: Это Состояние может быть создано через использование Эффекта Манифестации Врата в Тень на Открытом Состоянии. Очень редкие ритуалы призыва также могут создать это Состояние, позволяя призываемому духу войти в материальный мир.

Прекращение Состояния: Состояние спадает в конце сцены. Экзорцизм, направленный против Врат, может прекратить Состояние раньше.

Материализованный

Существо из эфемерного стало материальным, воплотившись в физической форме. Все правила для характеристик эфемерного существа продолжают действовать, кроме эффектов нахождения в Сумраке. Это состояние на время своего действия защищает существо от Истекания Эссенцией.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся существом через использование Эффекта Манифестации Материализация на Состоянии Открытый. Если Состояние Открытый было у объекта или человека, то существо должно материализоваться в радиусе, равном в ярдах его Рангу.

Прекращение Состояния: Материализация длится один час за успех на броске активации. В конце срока действия существо уходит в Сумрак. Физический контакт с Погибелью или удаление предварительного состояния может заранее прекратить это Состояние.

Авернийские Врата

Проходы в Загробный мир, называемый также Авернийскими Вратами, встречаются по всему миру, но невидимы для всех, кроме горстки экстрасенсов. Врата находятся в Сумраке, состоят из призрачной эфемеры и появляются в местах с Резонансным Состоянием, связанным со Смертью – любое место, где люди умирают в больших количествах или в которых чувствуется Смерть, может вмещать Врата. Они закрыты до тех пор, пока рядом не появляется призрак, потерявший свой последний Якорь, тогда они открываются на ход, за который его Корпус переходит на ту сторону.

Прикованный

Существо прикрепило себя к предмету или живому существу. Пока оно остаётся Прикованным, существо в безопасности от Истекания Эссенцией. Существо остаётся в Сумраке и должно находиться в пределах пяти ярдов от Оков. Многие Приковавшие себя существа буквально скрываются в своих Оковах, если они достаточно малы.

Существо тратит на один пункт Эссенции меньше на Влияния на Оковы, но не может использовать их или Нумина на других целях, пока оно Приковано.

Предварительные условия: Субъект этого Состояния должен обладать Открытым Состоянием, связанным с пытающимся его вызвать существом.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся существом через использование Эффекта Манифестации Оковы.

Прекращение Состояния: Оковы постоянны, если только не прекратится предварительное Состояние, или если субъект Оков не будет разрушен или убит (если это живое существо). Существо может намеренно прекратить это Состояние, используя Эффект Манифестации Освобождение. Успешный ритуал Экзорцизма убирает это Состояние.

Принуждённый

Животное или человек используется эфемерным существом в качестве Оков. Существо может читать мысли субъекта с помощью успешного броска Мощи + Грации, противопоставляемому броску Решительности + Сопротивление сверхъестественному. Успех раскрывает поверхностные мысли. Существо может принудить носителя к выполнению определённого действия успешным броском Мощи + Грация, противопоставляемому броску Решительности + Самообладание с дополнительным дайсом. Если существо побеждает, то создаётся принуждение. Следование ему вознаграждает носителя Толчком.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся существом через использование Эффекта Манифестации Оковы.

Прекращение Состояния: Принуждённое Состояние прекращается с прекращением связанного Прикованного Состояния.

Одержимый

Предмет, труп или живое существо временно контролируется эфемерным существом. Живые носители находятся в похожем на кому состоянии во время одержимости – для них одержимость ощущается как пропавшее время, если не считать вспышек воспоминаний, появляющихся во снах или во время напряжения, например, потери Целостности. Во время

контроля носителя существо не может использовать свои Нумина и Влияния, но пока длится одержимость, ему не грозит Истекание Эссенцией.

Существо может потратить один пункт Эссенции за ход, чтобы исцелить одну летальную или тупую рану или один пункт структуры, потерянный из-за повреждений. У трупов, умерших от повреждений, Одержимость начинается в беспомощном состоянии, и они должны быть «исцелены» Эссенцией.

Существа, вселяющиеся в предметы или трупы, полностью контролируют носителя. Существо, контролирующее объект, не может заставить его сделать ничего, на что он не способен, но оно может поворачивать выключатели, управлять механизмами, использовать клавиатуру и крутить рукоятки. При необходимости бросков дайсов используйте Грацию существа.

Трупы и другие носители, способные к перемещению, такие как манекены или промышленные роботы, используют свои Физические Атрибуты, а в Социальных и Ментальных бросках – Атрибуты существа. Потратив пункт Эссенции, существо может использовать свои Атрибуты в Физических задачах на время хода, но это нанесёт один пункт летального урона или потери структуры носителю.

В случае живых носителей существу требуется больше времени для получения полного контроля над ними, и они всегда используют собственные Атрибуты. Существо может читать разум носителя броском Грации со штрафом -4, использовать Физические Навыки носителя со штрафом -3, и Социальные и Ментальные со штрафом -4. Эти штрафы снижаются на один дайс за каждый день, в который существо было Приковано к носителю. Большинство вселяющихся существ Приковывают себя к будущему носителю, и используют Эффект Манифестации Одержимость только в критических случаях.

Чтобы вселиться в носителя, существо должно находиться в Сумраке, совмещённое с носителем. Это значит, что если носитель коснётся погибели существа или ему нанесут урон оружием из погибели, Корпус существа получит ранения.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся существом через использование Эффекта Манифестации Одержимость. Объект или жертва должны находиться в Открытом Состоянии, связанном с существом.

Прекращение Состояния: Одержимость длится одну сцену, если только существо не прекратит её раньше или носителя убьют или уничтожат. Барьеры, Экзорцизм и контакт с запретами и погибелями могут заставить существо освободить носителя.

Захваченный

Захваченный предмет, труп, животное или человек становятся постоянно одержимы и сливаются с участвующим существом. В отличие от Одержимости, живой Захваченный не ввергается в состояние фуги, а остаётся в сознании, пока его душа и Захватывающее существо сливаются вместе в течении нескольких дней. В течение слияния, субъект находится под действием всех эффектов Состояния Вынужденный, описанного выше. Раз в день, начиная с момента создания Состояния Захваченный, добавьте одно очко Атрибутов существа к Атрибутам носителя, навсегда поднимая их. Мощность может быть приписана Силе, Интеллекту или Внушительности, Грация Сообразительности, Ловкости или Манипулированию, а Соппротивление – Выносливости, Самообладанию или Решительности. Физический облик носителя начинает меняться, принимая внешность, определяемую изначальным носителем и существом.

Захваченные трупы так же, как описано выше, добавляют очки к Атрибутам, но начинают с Социальными и Ментальными Атрибутами равными 0. Неодушевлённые предметы используют соответствующие их типу характеристики (добавляя Соппротивление к Структуре и Прочности, Мощность к Акселерации и Грацию к Управлению) вместо Физических Атрибутов, и также начинают с Ментальными и Социальными Атрибутами, равными 0. Трупы и предметы не проводят период захвата в Состоянии Принуждённый, не обладая разумом, который можно было бы исказить.

Захваченные могут использовать Влияния существа, но не его Нумина или Эффекты Манифестации. Они могут развивать сверхъестественные способности в виде Преимуществ. С момента наложения Захваченного Состояния существо находится в безопасности от Истекания Эссенцией. У получающегося гибрида Эссенция, Порок, Добродетель, Запрет и Погибель эфемерного существа, но он является материальным существом. Захваченные, бывшие ранее духами, могут пересекать в Локусе Завесу удачным броском Интеллекта + Внушительности. Захваченные, бывшие неживыми предметами, полностью оживают, становясь сплавом духовной мощи, металла и пластика.

Вызов Состояния: Это Состояние создаётся существом через использование Эффекта Манифестации Захват.

Прекращение Состояния: Захват живого носителя постоянен, если только существо не решит отделиться, сделав бросок своих первоначальных Мощи + Грации, со штрафом равном Рангу и противостоя броску Решительности + Самообладания гибрида. Если существо преуспевает, носитель и существо разделяются. На бывшем носителе остаются телесные и ментальные шрамы – прежняя внешность возвращается с той же скоростью, что она менялась, и дополнительные очки Атрибутов исчезают со скоростью два в день. Эссенция и другие сверхъестественные силы, развитые Захваченным, сразу же исчезают. Бывшие Захваченные сохраняют, однако, Порок и Добродетель захватившего их существа.

Для неживых носителей Захват временен – после полного развития Захвата носитель теряет по одному очку Физического Атрибута (или его эквивалента для неживого объекта) за три дня. Когда все Атрибуты доходят до 0, объект разрушается и существо выходит в Сумрак.

Нумина

Кроме Влияний и Манифестаций, у всех эфемерных существ есть ряд отдельных магических способностей, называемых Нумина. Каждый Нумен – отдельная способность, связанная с природой существа, активируемая успешным броском Мощи + Грации, если не сказано иначе.

Представленные здесь Нумина описаны умышленно обобщённо. Индивидуальные эфемерные существа проявляют свои Нумина образом, отражающим их тип, тему и склонности: Удар призрака – это леденящий холод в костях жертвы, тогда как Трепет ангела проявляется как пугающая аура святости.

Нумина с [С] после их названия можно использовать в сочетании с Состоянием Сопряжённый.

Агрессивный мем

Существо говорит с человеком (оно должно быть в подходящем для этого Состоянии) и внушает ему некую идею. Когда этот человек сообщает кому-то ещё эту идею, она задерживается и в разуме того человека. И того, кому расскажет он, и так далее. Этот Нумен стоит 7 пунктов Эссенции для активации, и противостояние ему совершается броском Решительности + Самообладания + Сопротивление сверхъестественному.

Трепет

Существо вызывает ужас во всех, кто может его увидеть. Этот Нумен стоит три пункта Эссенции, и его активации сопротивляются индивидуально Внушительностью + Самообладание + Сопротивление сверхъестественному все, кто смотрит на существо. Те, кто получил меньше успехов, чем существо, не могут в течение раунда двигаться и говорить. Если существо получает выдающийся успех, то эффект длится три раунда.

Удар

Существо может ранить противника на расстоянии. Дальность равна 10 ярдам на очки Мощи, и существо не получает штрафов за дистанцию. Если бросок активации успешен, Удар наносит раны подобно оружию +0Л. Существо может увеличить летальность его Удара, потратив Эссенцию – каждые потраченные два пункта Эссенции дают «оружию» +1Л. Максимальный бонус оружия равен Рангу существа.

Сведение с ума [С]

Существо может извратить разум жертв психической атак. Этот Нумен стоит один пункт Эссенции. Его броску активации жертва сопротивляется Интеллектом + Сопротивление сверхъестественному. Если существо преуспевает, то жертва страдает от Сдвига Сумасшедший оставшуюся часть сцены.

Вытягивание

Существо может забирать Эссенцию или Волю (выбирается при активации) у материального существа. Бросок активации соревнуется с броском Выносливости + Решительности + Сопротивление сверхъестественному. Вне зависимости от того, какой персонаж – существо или цель – получил больше успехов, он получает пункты Воли или Эссенции, равные числу успехов, тогда как другой теряет то же самое их количество.

Аура эмоций [С]

Существо посылает волну сильной – и отвлекающей – эмоции. Этот Нумен стоит один пункт Эссенции и длится сцену, или пока существо не воспользуется другими Нумина. Бросок активации делается один раз, но все, кто оказывается на расстоянии не дальше 5 ярдов от существа, должны сделать бросок Решительности + Самообладания + Сопротивление сверхъестественному. Если на броске активации набрано больше успехов, жертва получает штраф -2 дайса на все действия, пока сохраняется аура. Если у жертвы больше успехов, она становится невосприимчива к ауре, пока существо снова не использует этот Нумен.

Кража Эссенции

Существо может поглощать и забирать Эссенцию у эфемерных существ отличного от своего типа – дух с этим Нуменом, к примеру, может поглощать призраков и ангелов. Активация этого Нумена стоит один пункт Эссенции.

Поджигатель [С]

Существо заставляет горючие материалы воспламениться. Этот Нумен стоит один пункт Эссенции и заставляет вспыхнуть один небольшой пожар за успех в броске активации в радиусе, равном в ярдах Мощи существа.

Галлюцинации

Существо может создать для одиночной цели иллюзию: это может быть всё, что угодно, от видения или звука до несуществующего человека, поддерживающего разговор. Нумен стоит один пункт Эссенции, и жертва сопротивляется ему броском Сообразительности + Само-

обладания + Соппротивление сверхъестественному. Каждый успех на состязательном броске изменяет одно из чувств жертвы.

Смена носителя

Существо может перепрыгивать от носителя к носителю во время использования Манифестаций Одержимость или Захват. Текущий носитель должен коснуться намеченного, тогда как существо должно потратить три пункта Эссенции; новый носитель должен обладать всеми необходимыми предварительными Состояниями. Когда оба условия выполняются, существо немедленно перемещает Состояние Одержимый или Захваченный на новый носитель, хотя для Захваченных носителей процесс Захвата должен начинаться заново. Существо не нужно тратить ещё раз Эссенцию на Эффект Манифестации при смене носителей с этим Нуменом. Живые Захваченные цели, освобождённые этим Нуменом, всё также страдают от последствий, перечисленных в описании Состояния Захваченный.

Внушение задания [С]

Этот Нумен даёт смертному видение задачи, выполнение которой от него хочет существо, а также магическую целеустремлённость, чтобы довести её до конца. Существо тратит два пункта Эссенции и делает бросок Мощи + Грации. При успехе, субъект получает короткое видение того, что существо хочет, чтобы он сделал, и Состояние Зацикленный, касающееся выполнения этого задания.

Безобидность

Существо можно очень легко упустить из виду. На броски восприятия с целью заметить существо накладывается штраф 2 дайса. Этот Нумен не требует броска активации и затрат Эссенции.

Левовращающий гаечный ключ

Существо выводит из строя устройство, тратя один пункт Эссенции и касаясь объекта, если оно Манифестировано, или совмещаясь с ним в Сумеречной форме, если нет. Устройство должно быть изготовленным человеком предметом с как минимум тремя движущимися частями. При успешном броске активации устройство отказывает на число ходов, равное выпавшим успехам. Использование этого Нумена в бою требует от существа Захвата и получения контроля над объектом, и потому не может быть использовано в Сумраке, если только цель также не находится в Сумраке.

Маска смертного

Этот Нумен маскирует Материализовавшееся существо под человека и может быть использован одновременно с Эффектом Манифестации Материализация. Использование Нумена стоит 1 пункта Эссенции, и человеческое обличье сохраняется столько часов, сколько выпало успехов на активации. Человеческий «костюм» несовершенен – наблюдатель броском Сообразительности + Самообладание с наложенным штрафом, равным Грации существа, может осознать, что что-то не так. Персонажи, способные почувствовать существо в Сумраке, не получают штрафа на бросок.

Провидческий транс

Один раз в 24 часа существо может войти в транс, чтобы увидеть проблески будущего. Нумен стоит один пункт Эссенции, если существо входит в транс для себя, и три пункта, если оно ищет предзнаменования для другого. Бросок активации является длительным действием, продолжающимся как минимум одну сцену. В случае успеха, существо получает видение события, которое произойдёт в течение следующей недели. Видения обычно являются предостережениями об опасности.

Указатель [С]

Этот Нумен позволяет существу узнать наикратчайший путь к цели. Наиболее быстрый путь, разумеется, не всегда бывает самым безопасным; этот Нумен не раскрывает опасности, стоящие на пути, только набор направлений к цели. Если цель входит в Преимущество Конспиративная квартира, бросок активации соревнуется с низшими Решительностью + Сопротивление сверхъестественному среди её владельцев. Нумен стоит 1 пункт Эссенции и длится одну сцену. Если место назначения слишком далеко, чтобы быстро его достичь, существу придётся снова использовать этот Нумен.

Экстаз [С]

Существо заставляет реагировать центр удовольствий в мозгу живой существа, вызывая экстатические видения, чувство единства со вселенной и ощущение блаженства. Активация Нумена стоит 2 пункта Эссенции. При успехе жертва страдает от Сдвига Без чувств. Если жертва проваливает бросок Решительности + Самообладания, она получает временное отклонение на число дней, равное Мощи существа, в форме, связывающей её с желаниями существа.

Регенерация

Существо может использовать Эссенцию, чтобы исцелять тупые и летальные раны на своём Корпусе. Этот Нумен не требует броска активации, но стоит 1 пункт Эссенции и исцеляет один уровень повреждений – существу придётся каждый ход повторно использовать этот Нумен, чтобы исцелить более серьёзные раны. Сначала исцеляется тупой урон, затем летальный.

Воскрешение

Этот Нумен – доступный только ангелам и духам исцеления 4+ Ранга – воскрешает умершего. Использование Нумена стоит 10 пунктов Эссенции, и на бросок активации накладывается штраф, равный одному дайсу за каждый прошедший со смерти день. Сверхъестественные существа, умершие в ходе их трансформации – вампиры, мумии и Пожиратели Грехов – не могут быть воскрешены, как и те, кто умер по естественным причинам. Другие сверхъестественные существа теряют свои силы при воскрешении. Маги становятся Лунатиками, а оборотни волкокровными.

Поиск [С]

Существо может почувствовать на расстоянии наличие подходящих ему Состояний. Исходное расстояние равно двум милям за Ранг; существо может потратить пункт Эссенции, чтобы умножить это расстояние на 10. При успехе на броске Грации существу становится из-

вестно о направлении и расстоянии до ближайшего подходящего Якоря, Инфраструктуры или Резонирующего Состояния.

Скорость

Существо ускоряется, становясь размытым движущимся пятном. При активации Нумена существо выбирает, потратит ли оно 2 или 4 пункта Эссенции. Трата 2 пунктов Эссенции удваивает Скорость на оставшуюся сцену, а трата 4 пунктов Эссенции утраивает её.

Знак

Существо оставляет сообщения или изображения на любых материальных носителях, на которых они будут доступны для смертного – он может писать на сконденсированном паре на поверхности холодного стекла, создавать изображения на экране компьютера и посылать речевые сообщения через телефонные линии. Активация Нумена стоит один пункт Эссенции и при успехе создаёт одно сообщение.

Несгибаемость

Существо в Сумеречной форме выглядит покрытым бронёй и использует Соппротивление в качестве рейтинга Защиты вместо низшего из значений Мощи и Грации.

Телекинез [C]

Существо может манипулировать объектами при использовании Эффектов Манифестации. Этот Нумен стоит один пункт Эссенции. Успехи на броске активации становятся «Силой» существа, используемой в попытках поднять или бросить предмет. Тонкое управление движением невозможно при использовании этого Нумена.

Взаимодействие со смертными

Смертные могут взаимодействовать с эфемерными существами намного более разнообразными способами, чем просто становясь жертвами Оков, Одержимости или Захвата. Персонажи с Чувством Незримого на призраков, духов и ангелов могут почувствовать присутствие этих существ, даже если существа находятся в Сумраке. Культы, служащие определённым существам, пытаются помочь своим хозяевам в создании необходимых Состояний – зачастую неосознанно. Ангелу не нужно объяснять смертным, которых он заставляет выполнять странные действия, что они строят Инфраструктуру, не говоря уже об объяснении, зачем она нужна Богу-Машине.

Конечно, столкнувшись с человеческой участью быть ресурсом для чужеродных вторженцев, некоторые смертные дают отпор.

Исследование

Большинство осознанных взаимодействий с существами – призыв, экзорцизм и создание барьеров – зависят от того, как много знаний о рассматриваемом существе может получить смертный. Броски исследования по поиску запретов и погибелей считаются в основном длительными бросками Интеллекта + Оккультизма, но многие существа в Море Тьмы защищены специально созданной завесой тайны, неясностью информации по ним или редко проявляли интерес к человеческим делам, и потому отсутствуют записи об их особенностях.

Необходимое число успехов для броска исследования определяется типом существа и его Рангом, согласно написанному ниже.

Ранг	Успехи
1	5
2	7
3	10
4	14
5	20

Исследование призрака понижает необходимое число успехов на 2, тогда как исследование ангела увеличивает его на 4. Набор необходимого числа успехов раскрывает запрет или гибель существа, тогда как исключительный успех раскрывает и то, и то. Частичные успехи раскрывают всё больше и больше информации о существе, по мере того, как персонаж узнаёт всё больше о его природе, привычках и истории.

Находчивые исследователи могут найти другие пути узнать слабости своих эфемерных врагов – многие существа готовы продать секреты своих собратьев в обмен на что-то. Кроме того, многие запреты довольно очевидны, особенно для низкоранговых существ; смертный может просто случайно использовать как раз то, что нужно.

Контакт

Столкнувшись с появлением призрака, или тем, что таковым кажется, многие исследователи оккультного прежде всего попытаются вступить в контакт с соответствующим существом. Если у существа нет Манифестаций Видение или Материализация или Нумена Знаки, то это будет медленным процессом проб, ошибок и исследований, состоящим из различных действий, и с каждой попыткой понять, чего же существо хочет, связан свой бросок. Сверхъестественная экипировка (с. 241) может помочь персонажу в его усилиях.

Но некоторые смертные являются настоящими медиумами и способны упростить установление контакта для существа. Но это может поставить их под угрозу использования существом в его собственных целях; смотрите описание Преимущество Медиум на с. 173.

Призыв и экзорцизм

Для оккультиста, пытающегося заставить появиться призрака, или шамана, приглашающего духа Повлиять на местность, оккультные библиотеки просто переполнены ритуалами призыва. Строго говоря, ни один из них на самом деле не работает, поскольку без сверхъестественной силы невозможно заставить явиться эфемерное существо, но эти ритуалы и практики призыва зачастую могут, случайно или преднамеренно, создать Состояния, необходимые существо для появления, если оно вообще этого захочет.

Призыв состоит из нескольких исследовательских действий (броски Интеллекта + Оккультизма, с бонусами и штрафами за доступ к необходимой литературе), чтобы

Эзотерический арсенал (от • до •••••)

Эффект: На вашего персонажа можно положиться, когда необходимы нож из кости святого мученика, кол из боярышника, патроны с каменной солью для дробовика, измельченные останки кремированного самоубийцы или любые другие вещи. Неважно, насколько странный предмет нужен – у вас он уже есть. После успешного исследования Погибели эфемерного существа сравните свои очки в этом Преимуществе с Рангом существа. Если значение преимущества равно или больше Ранга, то в вашем арсенале есть всё, что нужно. Но вам надо определить вместе со своим Рассказчиком, где ваш арсенал находится; Эзоте-

рический Арсенал на одно очко может поместиться в большой сумке, но четырёх- или пятиочковый займёт собой целый дом.

уменьшить число необходимых ритуалов. Оставшиеся действия служат дополнительными способами создания Состояний Влияния в нужном месте.

Получив кости призрака, или исследовав и использовав его Якорь в ритуале, призыватель создаёт Состояние Якорь. Через сжигание редких материалов место становится Резонирующей для духа огня. Со сбором людей, способных видеть шестерёнки и следующих инструкциям Бога-Машины, начинает создаваться Инфраструктура. Используя плоды своих исследований, культисты подгоняют Состояния для своих желанных гостей, развивая Состояние до Открытого...и позволяя своему гостю Манифестироваться. Ритуалы призыва, перемещающие существо из другого мира, должны включать открытие врат – призыв духов должен проводиться в локи, а призыв призраков рядом с вратами в Загробный мир. Такие ритуалы завершить ещё сложнее, и они часто прерываются надоедливыми исследователями, но это единственный способ позволить поистине могущественным существам войти в наш мир.

Оккультная литература предлагает множество методов контроля призванных существ. Они обычно включают в себя запреты и погибели, которые призыватель может использовать как инструмент воздействия. Некоторые духи действительно вынуждены из-за своих запретов служить смертному, вызвавшему их надлежащим образом, тогда как другие атакуют любого, кто окажется достаточно дерзким, чтобы попытаться.

Экзорцизм противоположен призыву, но работает точно также – предпринимается серия действий, взаимодействующих с состояниями, на которые существо полагается для Манифестации или питания. Классическое изображение экзорцизма – священник, запершийся в комнате с одержимой жертвой, изгоняющий из неё существо молитвой, противоборством и волей – это сочетание из экзорцизма, постепенно разрушающего состояния существа, сковывания и ограждения, мешающих ему сбежать или призвать помощь, барьеров, позволяющих духовно отпинываться от существа, и использования стольких запретов и погибелей, сколько экзорцист сумел отыскать.

Барьеры

Если экзорцизм является попыткой остановить поддерживающие существо Состояния обычными способами или через использование запретов и погибелей, то барьеры сражаются сверхъестественным со сверхъестественным, противопоставляя волю и Решительность использующего существу, которое он пытается отогнать.

Хотя многие экзорцисты (а значит, и многие люди, достаточно хорошо осведомлённые об эфемерном, чтобы попытаться создать барьер) религиозны, религиозная вера не нужна для работы барьеров. Они проявления человеческой души; успокаивая и фокусируя свой разум, концентрируясь на Высшем «Я», умелый создатель барьеров может заставить свою душу повлиять на Сумрак, отгоняя эфемерных существ и очищая область от их Влияния.

Создание барьера должно выполняться как медитативное упражнение, которое поможет пользователю сохранять спокойствие даже перед лицом бушующего Материализованного духа. Религиозные создатели барьеров повторяют молитвы, тогда как менее религиозные оккультисты полагаются на заклинания, найденные в их исследованиях. Но сработает всё, что внушает необходимые спокойствие и благоговение – солдат может попытаться отогнать призрака, декламируя присягу своей стране.

Само создание барьера является состязательным броском Решительности + Самообладания против Мощи + Соппротивления существа. Так как Барьер направляет Высшее «Я», проведение ритуала способами, соответствующими Добродетели создателя барьера, даёт бонус +2 дайса к запасу дайсов. Сильный дух также полезен – персонажи с Целостностью 10 получают бонус +3, с Целостностью 9 получают +2 дайса, а с

Целостностью 8 +1 дайс. В свою очередь, если барьер взывает к Пороку персонажа, на запас дайсов налагается штраф в 2 дайса. Персонажи с низкой Целостностью получают штраф в 1 дайс за каждое очко Целостности ниже 6: -1 для Целостности 5, -3 для Целостности 3 и так далее.

Если создание барьера успешно, то все Состояния, связанные с существом, в равном Воле создателя в ярдах радиусе подавляются на один день. При исключительном успехе создатель барьера становится дополнительной погибелью существа до тех пор, пока его Состояния не вернутся.

Ограждение и сковывание

Оккультные знания полны упоминаний о запечатывании мест от духов и призраков, либо для того, чтобы задержать их внутри, либо чтобы не позволить им войти внутрь. Меловые круги, защитные амулеты в окнах – и даже обычная подкова над порогом. За многими из этих историй не стоит ничего реального. Некоторые из них – полузабытые отсылки к запретам или погибелям или слабостям сверхъестественных – но всё же материальных – существ. И лишь в немногих историях описываются настоящие ритуалы ограждения или сковывания.

Ограждение и сковывание – это сочетание барьера и погибели существа, способное создать временный запрет, не позволяющий существу войти или выйти из области, определённой ритуалистом.

Вместо того, чтобы, как при создании барьера, прямо противостоять существу, ритуалист помечает границы, которые он намеревается защитить, погибелью существа. Ему не надо отмечать всю границу – важно его общее представление о защищаемой области. Отмечание дверей и окон кровью ягнёнка для того, чтобы не впустить духа, не способного коснуться её, не даст этому духу просто проплыть сквозь стены в Сумраке, а тщательно нарисованный на полу сигил послужит ловушкой для ангела, чьё имя указано в сгигле.

Если у ритуалиста нет нужной для субъекта ритуала погибели, то он автоматически проваливается, так что самая важная часть ограждения – определить правильно этот элемент. После этого и пометки области, ритуалист использует известный ему метод создания барьеров, фокусируясь на заполнении области сущностью погибели существа. Ритуал представляет собой бросок Внутренности + Оккультизма, модифицируемый Целостностью ритуалиста так же, как и при создании барьера, и к тому же получающий штраф, равный Рангу существа. Кроме того, есть дополнительный модификатор, определяемый размером ограждаемой области.

Область	Модификатор
Небольшая область площадью до шести квадратных футов	+1
Комната или транспортное средство	0
Двухэтажный пригородный дом	-1

Большие структуры налагают ещё большие штрафы: -1 за каждую площадь, равную площади частного дома. Большинство крупных структур, таких как небоскрёбы, поезда, правительственные здания и больницы, слишком велики, чтобы их можно было эффективно защитить.

При успехе, попытки описанного в ритуале существа войти или выйти из защищённой области считаются попытками пойти против запрета. Эффект длится равное количеству успехов число дней, или оканчивается при нарушении пометки границы – существо может стерпеть раны от соприкосновения с погибелью ради того, чтобы прорвать защиту.

Экипировка

В решении проблем помогают экипировка, инструменты и технология. Наличие подходящего инструмента для работы может быть делом жизни и смерти – а в Мирах Тьмы делом жизни и судьбы, худшей чем смерть. Этот список не всеобъемлющ, но включает многие из инструментов, которыми персонажи в Мирах Тьмы могут располагать.

Экипировка поделена по Навыкам, применения которых она обычно помогает. К примеру, Ментальная Экипировка обычно помогает использованию Ментальных Навыков. Кроме того, Сверхъестественная Экипировка имеет дело с паранормальным, и подходит не для всех хроник. Последними идут Пережитки – предметы, которые персонажи не смогут легко достать или воссоздать. Это уникальные предметы, затронутые иными мирами.

Доступность и приобретение

Стоимость предмета экипировки в очках напрямую отражает его стоимость в Ресурсах, если ваш персонаж хочет приобрести его (или, в некоторых случаях, его компоненты). Она также отражает уровень в Союзниках или других Социальных Преимуществ, нужных для того, чтобы найти предмет, и уровень Навыка, нужного для того, чтобы раздобыть его одним броском. К примеру, если у Приглашения на вечеринку Стоимость ••, персонаж с Кражей •• не сможет найти и украсть этот предмет без броска, но персонаж с Политикой •••• может суметь получить его, сказав нужные слова нужной организации. Если ваш персонаж хочет получить предметы с большей Доступностью с помощью своих Навыков, это потребует более серьёзных усилий.

Размер, Прочность и Структура

Они представляют собой ориентиры, отражающие распространённые, стандартные экземпляры данного предмета. В случае большинства предметов, персонажи могут приобрести экземпляры более высокого качества с большим рейтингом Доступности.

Дополнительные дайсы

Большая часть экипировки даёт бонус к броскам дайсов, связанных с её использованием. На бросок могут повлиять несколько предметов, но бросок не должен получать бонус больший, чем +5.

Игровой эффект

Персонаж с данным предметом может использовать эти Эффекты. Все ограничения, затраты и параметры указываются отдельно.

Ментальная экипировка

Ментальная экипировка практически обязательна для многих типов персонажей. Ментальные Навыки без соответствующего инструмента во многих случаях почти бесполезны. Доктор без лекарств вряд ли сможет кого-нибудь вылечить, и автомеханик без инструментов не сможет заменить приводные ремни.

Автомобильные инструменты

Базовые (Набор): Дополнительные дайсы +1, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность •

Продвинутые (Гараж): Дополнительные дайсы +2, Доступность •

Эффект: Автомобильные инструменты необходимы для любого, кроме самого простого, авторемонта. И при этом для более сложных задач, таких как замена двигателя или трансмиссии, нужен полностью обеспеченный всем тяжёлым оборудованием гараж. Если не нужно спешить, то любой умелый персонаж со Специализацией Автomeханика на Ремесла может исправить любые рутинные проблемы без бросков. Сложные изменения и улучшения или массивные повреждения обычно требуют больших усилий (длительного броска Интеллекта + Ремёсел).

Тайник

Дополнительные дайсы от +1 до +3, Прочность 2, Размер 1-5, Структура 5, Доступность от • до •••

Эффект: Тайник – это скрытое и легко обороняемое место для предметов, обычно оружия. Он хранит важные вещи от посторонних взглядов. Тайник не может быть больше Размера содержащего его объекта. Например, машина с Размером 6 может уместить тайник не больше, чем с Размером 3. Тайник может вместить два предмета своего размера и любое разумное число предметов меньшего размера. Его Доступность определяет его дополнительные дайсы, которые добавляются к броскам сокрытия и вычитаются из бросков на поиск находящихся в нём предметов.

Головная гарнитура

Дополнительные дайсы +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность ••

Эффект: Головная гарнитура держит персонажей постоянно на связи. Различные разновидности работают на различных расстояниях, но большинство коммерческих моделей работает на расстоянии примерно 60 метров. Распространённая альтернатива – конференцсвязь между сотовыми телефонами и bluetooth гарнитурами. Если пользователи вместе используют головные гарнитуры, они получают дополнительные дайсы на любые согласованные действия. В случае командной работы дополнительные дайсы получает только последний бросок. В случае неопытных пользователей бонус падает до +1, и участники должны будут совершать пассивные броски Сообразительности + Самообладания, чтобы успешно разделить усилия.

Любой массивный объект может помешать сигналу гарнитуры. Помеха с Прочностью большей 3 требует от слушателя броска Сообразительности + Самообладания, чтобы понять сообщение. Добавьте штраф -1 за каждое очко Прочности больше 4.

Комплект криминалиста

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Комплект криминалиста представляет собой набор, полный вспомогательных средств для расследования, таких как лупы, присыпка для снятия отпечатков пальцев, камеры, рулетка, реактивы и мешочки для образцов. Хотя комплект предоставляет дополнительные дайсы к броскам Расследования, его самым важным преимуществом является то, что он позволяет перемещать улики и анализировать их в другом месте. При правильном использовании он позволяет детективу выполнить большую часть его работы вне места преступления и не торопясь.

Шифровальный набор

Дополнительные дайсы +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность •

Эффект: Шифровальный набор – это набор инструментов, предназначенных для создания и дешифровки кода для определённых адресатов. Распространённый пример – книжный код, в котором страница, параграф и слово из определённой книги используются в качестве основания для шифра. Это не позволит неосведомлённым увидеть искомое сообщение. В случае книжного кода, выбирается обычно такая книга, к которой легко могут получить доступ все получатели сообщения. Это гарантирует то, что коду никогда не придётся путешествовать со своим ключом.

Успешно созданный шифр сложно взломать. Дополнительные дайсы действуют как штраф на броски взлома шифра, производимого без нужного ключа.

Программы для взлома

Дополнительные дайсы +2, Прочность Отсутствует, Размер Отсутствует, Структура Отсутствует, Доступность •••

Эффект: Дрянного софта пруд пруди. Хорошие, надёжные программы для взлома сложно найти. С надёжными программами хакер может ломать пароли, пробивать межсетевые экраны и другими способами досаждают в компьютерных системах. Кроме изменения запаса дайсов такие программы предоставляют своего рода буфер между хакером и службой безопасности. Попытки отследить хакера занимают два шага: первый – это идентификация программы, и затем второй – отслеживание её до источника. Это означает совершение двух бросков сотрудниками безопасности и возможность для хакера ускользнуть до обнаружения.

Цифровой магнитофон

Дополнительные дайсы +1 или +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность • или ••

Эффект: В последнее десятилетие цифровые аудиомангитофоны стали меньше, эффективнее и доступнее. Сейчас у любого студента при себе может быть устройство размером с монету, которое заставило бы покраснеть от стыда спецслужбы 1980-х. дешёвые модели магнитофонов дают бонус +1 на попытки расслышать слова или звуки. Этот бонус также применяется к броскам маскировки. Модели дороже дают бонус +2. С броском Интеллекта + Компьютеры (с дополнительными дайсами) персонаж может состязаться с любыми бросками по сокрытию разговора или маскировке звуков.

Клейкая лента

Дополнительные дайсы +1, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: У клейкой ленты столько применений, сколько вы сможете придумать, и ещё столько же, до которых вы никогда бы не додумались. Она может укреплять баррикады, стабилизировать рукоятку оружия, связывать узников, чинить лопнувшие трубы и ещё многое другое. В большинстве случаев клейкая лента даёт бонус +1 на связанные с Ремеслом броски. Или же она может добавить очко Прочности к почти чему угодно. При использовании для связывания, броски на высвобождение получают штраф -3 и должны преодолевать Структуру клейкой ленты.

Услуги

Вдобавок к упитанному набору экипировки из этой главы, персонажам могут

понадобиться услуги других персонажей. Ниже представлен список из некоторых услуг, которые могут заинтересовать персонажей. У каждой есть рейтинг Доступности, работающий аналогично остальной экипировке. Он может служить основанием того, каких уровней в Союзниках, Статусе и других Социальных Преимуществ персонаж для них может достичь. Большинство отсортировано по Навыкам, чтобы отразить их основное использование. Большинство также включает дополнительные дайсы. Будем считать, что выполнение большинства услуг за указанную Доступность занимает неделю. Поднимите Доступность на один, чтобы это заняло один день.

Заметьте, что некоторые из перечисленных услуг могут быть незаконными и должны быть ограничены в доступе соответствующими Преимуществами. Во многих случаях, незаконные услуги предлагают лишь незначительное число дополнительных дайсов. Их настоящее преимущество возникает из их изолированности от органов власти.

Услуга	Доступность	Дополнительные дайсы
<i>Образование</i>		
Консультация историка	...	+3
Помощь в проведении исследования от аспиранта	..	+2
Перевод с мертвого языка	...	+2
<i>Компьютер</i>		
Заказное телефонное приложение	...	+2
Повышение качества изображения	..	+3
Графический дизайн/подделка	..	+2
<i>Ремесло</i>		
Реставрация	...	+2
Авторемонт	..	+3
Модификация экипировки на заказ	...	+2
<i>Расследование</i>		
Консультация по уликам	...	+3
Следственная фотография	...	+2
Частное расследование/ проверка биографических данных	..	+2
<i>Медицина</i>		
Подпольный хирург		+3
Освидетельствование медэксперта		+2
Быстрая пластическая хирургия		+2
<i>Оккультизм</i>		
Консультация эзотерика/мудреца		+3
Экзорцист	...	+2
Защитные амулеты или чары		+1
<i>Политика</i>		
Помощник в политической кампании	...	+3
Устранение бюрократических препон (читай: взятка)	...	+2
Пиарщик	...	+2
<i>Наука</i>		
Проверка фактов	..	+3
Фальсифицирующее исследование/сокрытие	...	+2
Доступ к лаборатории	..	+2
<i>Атлетика</i>		

Помощь в медитации	...	+2
Личный тренер	...	+3
Намеренный проигрыш атлетического соревнования		+4
<i>Рукопашный бой</i>		
Организация подпольного боксерского поединка	...	+2
Телохранитель	...	+3
Курс самозащиты	•	+1
<i>Возждение</i>		
Шофёр	..	+2
Трюки/имитация аварии	...	+3
Аренда туристического автобуса		+2
<i>Огнестрельное оружие</i>		
Починка старинного пистолета	...	+2
Прикрытие со стороны банд	...	+3
Приобретение контрабандного военного снаряжения		+2
<i>Кража</i>		
Взлом и проникновение	...	+2
Консультация по безопасности	...	+2
Кража охраняемой реликвии		+3
<i>Скрытность</i>		
Стратегическое отвлечение	...	+3
Преследование подозреваемого	...	+2
Направленный вандализм	..	+2
<i>Выживание</i>		
Полевая одежда и консервы	...	+1
Гид	..	+3
Защищённое от непогоды убежище	..	+2
<i>Холодное оружие</i>		
Хорошо выкованный меч	...	+2
Идентифицировать рану от неизвестного оружия	...	+2
Обучение архаичным боевым техникам	...	+2
<i>Знание животных</i>		
Покупка обученного животного	...	+2
Идентифицировать помёт животного	..	+1
Исключение естественных причин смерти	...	+2
<i>Эмпатия</i>		
«Хороший коп»	...	+2
Нейтральный арбитр	...	+2
Сеанс терапии	..	+1
<i>Экспрессия</i>		
Подделка документов	...	+3
Литературный негр	..	+2
Мотивационная речь	...	+1
<i>Запугивание</i>		
Обучение противостоянию допросу		+3
«Плохой коп»	...	+2
Депрограммирующая терапия	...	+2

<i>Убеждение</i>		
Адвокат защиты	•••	+3
Переговорщик по освобождению заложников	••••	+3
Опытный соблазнитель	•••	+2
<i>Коммуникабельность</i>		
Общественное обслуживание	••• или ••••	+1 или +2
Обучение ораторскому искусству	•••	+1
Эскорт	•••	+2
<i>Знание улиц</i>		
Организация рейва или уличной вечеринки	•••	+2
Доступ к черному рынку	••	+2
Нахождение места аварии	••	+1
Контрабанда	•••	+1
<i>Обман</i>		
Непрофессиональный актёр/актриса	••	+2
Мошенник-виртуоз	•••	+2
Шулер	•••	+2

Аптечка

Дополнительные дайсы 0 или +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность • или ••

Эффект: Аптечка содержит все необходимые средства для стабилизации травм и остановки ран от ухудшения до того времени, как жертва сможет получить надлежащее лечение. Версия аптечки на одно очко не предоставляет дополнительных дайсов, а просто даёт возможность медицинского ухода. Версия на два очка даёт +1 к броскам лечения благодаря лучшим средствам помощи.

Фонарик

Дополнительные дайсы +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Доступность •

Эффект: В мире тьмы фонарик может стать лучшим другом человека. В основном он делает то, что ему предполагается делать: помогает прорезать путь через неизведанное. Его дополнительные дайсы вычитаются из штрафов, вызванных темнотой, и добавляются к броскам на поиск в темноте. Хороший фонарик в крайнем случае может послужить дубинкой. Также он может ослепить неудачливую цель. Бросок Ловкости + Атлетики, из которого вычитается Защита осведомленного противника, поместит луч света туда, где нужно. Игрок жертвы может сделать состязательный бросок Выносливости. Если ваш персонаж набирает больше успехов, чем цель, то она ослепляется на один раунд. Жертвы с особенно тонкими чувствами ослепляются на два раунда.

Химический фонарь

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Химические фонари используют смесь химических веществ, чтобы создать свет, достаточный для обеспечения видимости в небольшой области. Большинство коммерческих химических фонарей работают пару часов, полицейские и другие профессиональные варианты могут работать двенадцать. Из-за небольшого размера и герметичности у них есть дополнительное преимущество быть полезными под водой и в дождь. Функционально они работают так же, как и фонарик. Однако, их нельзя использовать

для ослепления, поскольку их мягкое свечение намного менее резок, чем луч фонарика. Также их очень удобно носить, что может послужить стратегическим целям lKz группы, действующей в условиях низкой освещённости. Член группы не исчезнет незамечено, пока у него на поясе есть полоса неоновой света.

GPS трекер

Дополнительные дайсы +3, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: С появлением современных сотовых телефонов у большинства людей при себе теперь постоянно есть оснащенное GPS устройство. С толикой знаний и доступом к чьему-либо телефону ваш персонаж может отследить каждый шаг владельца телефона (если только эти шаги не были сделаны в пещерах, тоннелях или канализационных системах). Некоторые персонажи обмениваются GPS-данными на случай, если один из группы потеряется, или если им придется следовать за кем-либо незамеченными. Подсовывание телефона ничего не подозревающей цели может сделать его высокоэффективным устройством слежения.

Программный кейлогер

Дополнительные дайсы +2, Прочность Отсутствует, Размер Отсутствует, Структура Отсутствует, Доступность ••

Эффект: Программный кейлогер делает только одну вещь: регистрирует нажатия на клавиши клавиатуры компьютера. Это обычно делается для записи обличительных данных или паролей. Обычно кейлогеры идут в паре с программами, передающими данные после записи. Настоящим вызовом для будущего шпиона становится установка кейлогера. Мошенничество по электронной почте может быть ненадежным способом проникновения на конкретный компьютер, но одно члена крупной организации обмануть оно может. Использование флешки весьма эффективно, но это требует прямого доступа к компьютеру жертвы. Дополнительные дайсы программы дают преимущество в создании бреши в защите сети или в поиске важной информации.

Люминол

Дополнительные дайсы +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Люминол – химический препарат, реагирующий на определенные металлы в человеческой крови и других телесных жидкостях. Эта реакция вызывает слабое неоновое свечение примерно на тридцать секунд, видимое в темноте. Он поставляется в аэрозольных баллончиках и выявляет едва заметные следы даже после тщательной чистки. Кроме выявления точного места преступления, люминол может помочь в выслеживании раненных людей и животных. Дополнительные дайсы люминола применяются в бросках выслеживания по следам жидкости или воссоздания деталей места преступления.

Мультитул

Дополнительные дайсы +1, Прочность 3, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Иногда необходимость в подвижности не позволяет вашему персонажу брать с собой полный набор инструментов. В этих случаях спасти может мультитул. Если нужно зачистить провод, открыть бутылку или отшлифовать серийный номер – мультитул всегда поможет в трудную минуту. Мультитул даёт незначительный бонус на многочисленные Ремесла и другие многообразные задачи, но, что более важно, он делает броски возможными тогда, когда их невозможно сделать из-за отсутствия нужной экипировки. Хотя он не

предназначен быть оружием, он может стать им, нанося 0 летальных повреждений, и получая штраф -1 на удар.

Персональный компьютер

Дополнительные дайсы от +1 до +4, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность от • до ••••

Эффект: в развитых странах почти у каждой семьи есть доступ к персональному компьютеру. Они различаются по размеру, функционалу и цене – от десятилетней давности моделей, на которых едва можно лазит по сайтам, до моделей высокого класса, способных в секунду обрабатывать гигабиты данных. В современном мире жизни многих вращаются вокруг компьютеров. У некоторых людей вся их карьера и личная жизнь существуют внутри цифрового пространства. Доступность компьютера определяет его дополнительные дайсы.

Смартфоны

Дополнительные дайсы от +1 до +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность от • до •••

Эффект: Сами по себе смартфоны могут звонить, отправлять текстовые сообщения и электронные письма, фотографировать, составлять список дел и искать информацию в Сети. При добавлении программ смартфон становится мультитулом электронной эры. Хотя он не может достичь сырой вычислительной мощи полноразмерного персонального компьютера, более совершенные смартфоны могут с легкостью выполнять почти все те же самые задачи.

Многие крупноразмерные гаджеты успешно копируются приложениями на смартфонах. Без GPS сканирования и отслеживания не обойдется ни один начинающий детектив. Программы для распознавания лиц довольно точно найдут нужное лицо в толпе. Они могут фотографировать и расшифровывать текст, таким образом переводя древние тома. Они могут хранить в себе целые библиотеки и позволяют использовать автоматизированный поиск. Они сообщают маршруты с фотографической точностью. А ценность бездумных видеоигр во время нахождения в засаде часто недооценивают.

Спецэффекты

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 5, Структура 3, Доступность •••

Эффект: Спецэффекты – это обобщающий термин для трюков и уловок, используемых в парках развлечений и иллюзионистами для обмана зрителей. Персонаж может использовать их для отвлечения или защиты. К примеру, иллюзию Призрака Пеппера довольно просто создать с соответствующими инструментами. Она использует большое зеркало и лист стекла, вместе с моделью и источником света. Из отражения модели создаётся иллюзия, и зритель видит «призрака».

Кроме дополнительных дайсов, спецэффекты обычно прежде всего обманывают их аудиторию. Зритель купится на трюк, если только у него не будет веской причины для подозрений. Он может потратить драгоценное время зрителя или завести его в ловушку.

Средства наблюдения

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность •••

Эффект: Стандартные средства наблюдения обычно состоят из детекторов движения, камер и мониторов. Версии высокого класса могут включать инфракрасные датчики тепла, датчики давления или даже ещё более сложное оборудование. В любом случае, средства наблюдения предназначены для того, чтобы снимать, детектировать и другими способами

отслеживать тех, кто входит или выходит из определённой области. Нередко оно также предназначено и для блокирования нарушенных зон охраны. Если только субъект не знает о наличии средств наблюдения, и не будет активно избегать их, то его присутствие будет замечено и записано. Если он пытается избегать их, сделайте состязательный бросок его Ловкости + Скрытности против Интеллекта + Компьютеры или Интеллекта + Ремесло специалиста по установке (для цифровых и аналоговых систем соответственно). Специалист может добавить дополнительные дайсы средств. Если вторженец набирает больше успехов, то он остаётся незамеченным. В других же случаях он будет на записи.

Набор для выживания

Дополнительные дайсы +1 или +2, Прочность 2, Размер 2 или 3, Структура 3, Доступность • или •••

Эффект: Набор для выживания – это обобщающий термин для различных наборов экипировки, используемых для выживания в суровых условиях. Они могут включать в себя палатки, консервы, дождевик, спальные мешки, стерилизованную воду и любые из различных вещей, которые человек может использовать для выживания в мире за пределами его уютного дома. У них есть два уровня: базовый и продвинутый. Базовый уровень даёт бонус +1 и вычитает один из эффективного уровня условий (см. Экстремальные условия, с. 213), тогда как продвинутый даёт бонус +2 и вычитает двойку из эффективного уровня условий. Это не работает с 4 уровнем условий. Изобретательный персонаж может смастерить или найти в мусоре необходимые материалы для базового набора для выживания, но для продвинутого набора нужна очень специализированная экипировка. Базовый набор для выживания может помочь с почти любыми внешними условиями, тогда как продвинутый набор служит для одного определённого типа условий.

Тальковая пудра

Дополнительные дайсы +2, Прочность Отсутствует, Размер 1, Структура Отсутствует, Доступность •

Эффект: Тальковая пудра может сохранить попку ребёнка от опрелости, но она также может показать присутствие невидимого и предъявить доказательство вторжения, если её поместить у входа. В этом случае, чтобы войти без следов, персонаж должен набрать пять успехов на броске Ловкости + Скрытности. Меньшее число успехов лишь скроет черты их ног и рук. Некоторые исследователи паранормального используют тальковую пудру как способ общения с призраками и другими невидимыми существами.

Ультрафиолетовые чернила

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: Ультрафиолетовые чернила – или, как их обычно называют, невидимые чернила – знаменитый способ передачи сообщений у всех на виду. Поскольку невооруженный глаз не может увидеть эти чернила без ультрафиолетового света, персонаж может писать сообщения для осведомленных получателей. Они также позволяют передавать секретную информацию через обычные каналы. При досмотре злыми силами, написанное этими чернилами на ненужном журнале сообщение гораздо легче пронести в их логово, чем подозрительное письмо. А если вам нужно пометить путь к тайному убежищу, то разве можно найти лучший способ скрыть направляющие пометки?

Физическая экипировка

Физическая экипировка улучшает использование Физических Навыков. Это обычно означает использование простых и сложных машин для упрощения действий, или простых трюков, усиливающих эффективность врождённых талантов персонажа.

Таран

Дополнительные дайсы +4, Прочность 3, Размер 4, Структура 8, Доступность ••

Эффект: Назначение тарана – ломать двери и другие преграды с помощью направленной и сфокусированной силы. Таран используется при Работе в команде (см. World of Darkness Rulebook, с. 134), позволяя участвовать не более, чем четырём людям. Дополнительный дайсы добавляются к броску основного участника. Таран игнорирует два очка Прочности.

Медвежий капкан

Дополнительные дайсы +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 5, Доступность ••

Эффект: Медвежий капкан – это большая металлическая штуковина, напоминающая пару смертоносных челюстей. Когда человек или крупное животное наступают на медвежий капкан, он защёлкивается на их ноге. Из-за зубчатой кромки капкана, это может вызвать обширное кровотечение или даже сломать кости.

Капкан наносит 3Л повреждений и игнорирует два очка брони или Прочности. Пойманный в капкан персонаж может попытаться сбежать мгновенным действием. Это требует броска Силы + Выносливости, с дополнительными дайсами капкана в виде штрафа, вызванного отвлекающей болью и силой челюстей капкана. Провал на этом броске наносит ещё один пункт повреждений, так как челюсти впиваются ещё глубже. Существа без отстоящего большого пальца не могут выбраться таким образом, и им приходится вырываться из него.

Броски по сокрытию капкана получают его дополнительные дайсы в качестве штрафа. Его сложно спрятать из-за веса и сложной формы.

Проволочные ежи

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Проволочные ежи – это маленькие, заострённые кусочки металла, расположенные так, чтобы один их конец всегда указывал вверх. Это делает ходьбу (или езду) по полосе ежей затруднительной и болезненной. Характеристики указаны для достаточного числа ежей, чтобы заполнить дверной проём или другой узкий коридор.

Движение через проволочные ежи наносит один пункт летальных повреждений. Ежи игнорируют очко брони или Прочности. Для безопасного движения через них нужен бросок Ловкости + Атлетики, со штрафом, равным дополнительным дайсам ежей. При безопасном движении через ежи персонаж может двигаться только с ополовиненной Скоростью (округление вниз).

Персонаж может скрыть ежи, но это будет сложно. Требуется бросок Сообразительности + Кража – 3, дополнительные дайсы ежей к броску не применяются.

Маскировочная одежда

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Маскировочная одежда позволяет носящему сливаться с окружением в достаточной степени, чтобы быть незамеченным неподготовленным глазом. Эффективная маскировка должна быть приспособлена к конкретному окружению: зелёная и коричневая в

лесу, различных оттенков серого в городской местности. Подходящая маскировка добавляет свои дайсы к броскам попыток стать незаметным.

Альпинистское снаряжение

Дополнительные дайсы +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Альпинистское снаряжение включает в себя верёвки, шкивы, скобы, карабины, крюки и другие различные инструменты для лазания. У него двойное назначение. Во-первых, оно добавляет свои дополнительные дайсы к обычным броскам Силы + Атлетики для лазания. Во-вторых, при соответствующем использовании (с броском Сообразительности + Атлетики) оно не даст персонажу упасть с высоты более трёх метров.

Лом

Дополнительные дайсы +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 4, Доступность •

Эффект: Лом – это изогнутый стальной стержень, используемый для открытия транспортных поддонов, заклинивших дверей и других вещей, которые обычный человек не смог бы открыть руками. Дополнительные дайсы добавляются к броскам, использующим его как рычаг. Также при открытии вещей он позволяет персонажу игнорировать два очка Прочности замка или преграды. Кроме того, лом можно использовать как оружие (см. с. 202).

Подавитель

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Подавитель часто и ошибочно называют в кино глушителем. Это цилиндр, помещаемый на конец ствола пистолета, который меняет и ослабляет звук выстрела. Подавитель обеспечивает много мелких преимуществ, но два из них заслуживают особого внимания: точность на коротких расстояниях и маскировка.

Увеличенная точность: С надетым подавителем пуля проходит через более длинный ствол и пулевой выход сглаживает влияние выхлопа горячих газов, который способен немного изменить траекторию. В игровых терминах это означает уменьшение рейтинга повреждений пистолета на 1, и при этом уменьшение запаса дайсов атаки на 2 для стрельбы на короткие расстояния.

Скрытие позиции: Звук выстрела существенно меняется, так что многие люди не распознают этот звук как выстрел, и зачастую не способны определить, откуда раздался этот низкий звук. Дульное пламя также значительно уменьшается, что помогает скрыть позицию стрелка. Персонаж, пытающийся идентифицировать подавленный выстрел, должен сделать бросок Сообразительность + Огнестрельное оружие – 2. Персонаж, ищущий стрелка по признакам выстрела, получает штраф -2.

Противогаз

Дополнительные дайсы +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Противогаз – устройство для фильтрации, надеваемое на лицо, защищающее от ядовитых химических веществ в воздухе. В работающем противогазе персонаж может выдерживать слабые токсины столько, сколько ему нужно, тогда как другие персонажи могут получать повреждения или им будет нужно делать бросок, чтобы оставаться в сознании. Для сильных токсинов могут по-прежнему требоваться броски. Противогаз добавляет пять дайсов к этим броскам.

Наручники

Дополнительные дайсы +2, Прочность 4, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Пара прочных стальных наручников сделана для того, чтобы удерживать даже довольно сильного человека. Использование наручников на сопротивляющемся противнике является дополнительным вариантом в захвате. Для этого сделайте бросок силы + Рукопашный бой – Сила противника. Успех означает, что наручники там, где они должны быть.

Освобождение из успешно надетых наручников требует броска силы + Выносливость – 4. Каждый из успехов на броске уменьшает Структуру наручников на 1. Наручники с уменьшенной до 0 Структурой разрываются. Каждая попытка сбежать наносит одно очко тупых повреждений.

Персонаж может также попытаться вывернуться из наручников. Это требует броска Ловкости + Атлетика – 4. Успех позволяет сбежать и наносит одно очко тупых повреждений. Провал броска наносит одно очко летальных повреждений из-за того, что палец выдёргивается из суставной ямки.

Попытки в наручниках сделать что-то, требующее ловкости рук, получают штраф -4 или -2, если руки скованы спереди. Посторонние вряд ли будут доброжелательно относиться к персонажу в наручниках, и Социальные броски против них получают штраф -3.

Сейчас многие полицейские формирования и охранные компании предпочитают использовать сверхпрочные пластиковые стяжки вместо наручников. Хотя их прочность немного меньше (Прочность 3), они дают штраф -5 при сковывании сзади или -3 при сковывании спереди, поскольку они могут намного туже сидеть на запястьях. Их тоже можно разорвать.

Набор отмычек

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Набор отмычек состоит из инструментов для манипулирования сувальдами и открытия замков. Хороший набор содержит широкий спектр инструментов для практически гарантированного взлома аналоговых замков. С таким набором и хотя бы одним очком Кражи персонаж может открыть замок без броска, если у него достаточно времени. Если же время не ждёт, то дополнительные дайсы добавляются к броскам Ловкости + Кражи. Персонаж может приобрести портативный набор с Доступностью •. У него Размер 1, Структура 1, и его гораздо проще скрыть. Но он даёт бонус +1, и не позволяет вскрывать замок без броска, поскольку в наборе вполне реально может просто не быть подходящего инструмента.

Набор отмычек работает только с механическими замками. Цифровые замки требуют более специфичного взлома и определения кода. Персонаж может приобрести цифровую отмычку с Доступностью •••, но она обычно работает только с одним типом замков, например, с используемыми в отелях замками с карточками-ключами. Цифровые отмычки могут быть Размера 2, или Размера 1, если она представляет собой приставку к ноутбуку или смартфону.

Перцовый аэрозоль

Дополнительные дайсы +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Перцовый аэрозоль – смесь химических веществ (в основном капсаицин, жгучая часть перца чили) в небольшом аэрозольном баллончике, предназначенная для ослабления угроз. Гражданские используют их для самозащиты, полиция использует их для подавления непокорных преступников. Использование перцового аэрозоля требует броска Ловкости + Атлетики или Ловкости + Огнестрельного оружия. Здесь один ярд короткая дистанция, два ярда – средняя, а три ярда длинная дистанция. Защита противника

используется, но при нормальном ветре к броску добавляются дополнительные дайсы.

Сразу после первой атаки жертва получает Сдвиг Оглушён (с. 212). Противник штраф -5 на все действия. Этот штраф можно уменьшить на единицу за каждый раунд промывания глаз водой. Коммерческие вещества, предназначенные для очистки глаз, полностью удалят этот штраф за раунд.

Очки ночного видения

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность ••

Эффект: Очки ночного видения усиливают свет в условиях низкой освещённости, позволяя персонажам видеть тогда, когда без очков они бы на это не были способны. Персонаж с очками ночного видения не получает штрафы за действия вслепую. Яркий свет может на время ослепить, как если бы носящему очки посветили фонариком в глаза.

Верёвка

Дополнительные дайсы +1, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность •

Эффект: Верёвка – один из старейших инструментов, известных человечеству. Её всегда активно использовали благодаря её простоте и полезности. Хорошая верёвка добавляет свои дополнительные дайсы к соответствующим броскам Ремесла и ко всему остальному, в чём она может помочь. Как средство связывания, она сопротивляется разрыву Прочностью (или эффективной Силой), равной значению Ремесла связывающего, из-за мультипликативного влияния узлов. Подходящая специализация добавляет единицу к значению Ремесла. Некоторые дознаватели, любители шибари и бойскауты обладают незаурядными навыками в завязывании узлов, обездвиживая жертву полностью и без шансов вырваться.

Смазка

Дополнительные дайсы +2, Прочность Отсутствует, Размер Отсутствует, Структура Отсутствует, Доступность ••

Эффект: Смазка – обобщающий термин для смеси веществ, предназначенной делать поверхности скользкими и липкими и тем самым затруднять проход по ним. Большинство смазок сохраняют скользкость в течение часа. Те, кто идут по смазанной зоне, должны делать успешный бросок Ловкости + Атлетики –3 каждый раунд, чтобы удерживаться на ногах. Провал приводит к сдвигу Нокдаун (с. 211). Чтобы схватить смазанный объект, также требуется успешный бросок Ловкости + Атлетики –3. Из-за быстрого высыхания, каждые пятнадцать минут броски на сопротивление смазке получают кумулятивный бонус +1.

Шокер

Дополнительные дайсы 0, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность •, ••, или •••

Эффект: Шокер предназначен для передачи огромного количества электричества в противника для парализации его мускулов. Как средство самозащиты, он даёт вероятной жертве время на побег или поиск помощи. Как средство нападения, он оставляет свою жертву готовой для связывания или чего-то похуже.

У этого устройства две разновидности (ручная и стреляющая) и три типа интенсивности (1-3, соответственно Доступности). На конце ручного шокера есть контакты под напряжением, и заряда его батареи хватает на пятьдесят использований. Стреляющая модель выстреливает небольшие дротики на проводах длиной до четырёх с половиной метров. Хотя у стреляющей модели такое же время работы батареи, она использует

картриджи со сжатым воздухом, которые требуют замены после каждого выстрела.

Использование ручного шокера требует броска Ловкости + Холодное оружие, с равным Защите цели штрафом. Стреляющая модель использует Ловкость + Огнестрельное оружие, с тем же равным Защите штрафом. При успешном попадании жертва получает одно очко летального урона. Успехи вычитаются из запаса дайсов следующего броска цели. В случае стреляющей версии, дротики остаются в теле жертвы, автоматически вычитая три успеха каждый раунд. Их можно вытащить броском Силы + Выносливости, со штрафом, равным начальным успехам. С ручным шокером нападающий может поддерживать шок броском Силы + Холодного оружия, со штрафом, равным большему из значений Силы или Защиты противника. Когда суммарные успехи превысят Размер цели, её мышцы парализуются. После окончания действия шокера, паралич будет длиться (10– Выносливость цели) раундов.

Социальная экипировка

В социальных действиях происходит взаимодействие с людьми. Социальная экипировка включает инструменты давления, влияния и манипулирования.

Деньги

Дополнительные дайсы от +1 до +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность от • до •••••

Эффект: Это означает пачку банкнот, портфель с наличностью, номер оффшорного банковского счёта или какую-то другую крупную сумму, выплачиваемую одновременно. Их нельзя отразить Преимуществом Ресурсы, потому что это не регулярный доход. Однако, их можно потратить, чтобы добавить бонус, равный их Доступности, к социальным броскам, в которых может помочь взятка. Также их можно потратить, чтобы приобрести один предмет равной Доступности. Для более сложных вариантов использования считайте их месячным доходом с тем же самым значением Ресурсов.

Контрабанда

Дополнительные дайсы от +1 до +5, Прочность 1, Размер 2-4, Структура 1, Доступность от • до •••••

Эффект: Аналогично деньгам выше, контрабанда отражает суммарное число ценных товаров, причём нелегальных. Это могут быть пистолеты, наркотики или даже контрабандные трюфели. Контрабанду можно использовать аналогично деньгам, но лишь в определённых кругах. Не все готовы брать в качестве оплаты краденное. Однако, если у группы данные предметы пользуются повышенным спросом, то контрабанда для стоит на одно очко больше (до максимума рейтинга 5).

Маскировка

Дополнительные дайсы от +1 до +3, Прочность 1, Размер 3, Структура 2, Доступность от • до •••

Эффект: Хорошей маскировки вполне хватит, чтобы вписаться в чуждую группу или слиться с толпой. Если одеться соответственно обстановке, то для слияния с толпой броски не требуются. Броски активного поиска чужака получают штраф, равный дополнительным дайсам маскировки; замаскированный персонаж также получает бонус к попыткам оставаться скрытым.

Замаскировавшись, персонаж может имитировать наличие первого очка Социального Преимущества, сообразного обстановке. К примеру, маскировка не заставит деньги

появиться из воздуха, но позволит персонажу записывать себе напитки на несуществующий счёт, отражаемый Ресурсами •. Это требует броска Самообладания + Обмана, состоящего с броском Сообразительности + Обмана наблюдателя. Обманщик использует дополнительные дайсы маскировки, но наблюдателя эти дайсы не затрагивают.

Модная одежда

Дополнительные дайсы от +1 до +3, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность от • до •••••

Эффект: Не стоит недооценивать высокую моду. Подобно маскировке, модная одежда позволяет персонажу соответствовать окружению. Но при этом она предназначена привлечь внимание, а не помочь слиться с толпой. Стилль означает заметность, в противоположность безликости. Заметьте, что выбор одежды должен соответствовать окружению. К примеру, стилль «панк-шик» не подойдёт для благотворительной акции, организованной сенатором. Для неподходящей одежды дополнительные дайсы используются как штрафы ко всем броскам Социальных Навыков.

Дополнительные дайсы Модной одежды равны округлённой вверх половине её Доступности.

Жильё

Дополнительные дайсы от +1 до +5, Прочность 4+, Размер 12+, Структура 8+, Доступность от • до •••••

Эффект: Жильё отражает место, где можно приклонить голову. Значение Доступности определяет размер, местонахождение и относительную роскошность здания. Одно очко может отражать крошечную квартиру в ужасной части города, три очка – дом с тремя спальнями в пригороде, тогда как пять очков означают пентхаус в центре города или просторный особняк.

Косметический набор

Дополнительные дайсы +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность •••

Эффект: Хороший косметический набор может не только замаскировать персонажа в случае нужды, но и помочь убедить в своём вымысле. При наличии десяти минут на подготовку, дополнительные дайсы косметического набора применяются к любому подходящему Социальному броску.

Косметический набор также может помочь создать своё изложение событий. Хотите убедить кого-либо, что вас побили? В том, чтобы подделать синяк под глазом, нет ничего сложного. Хотите пройти по вампирскому клубу, не привлекая внимания и клыки? Немного пудры и румян для этого вполне хватит. Когда наложен макияж, вычитите дополнительные дайсы из запасов дайсов на опознание настоящей личности.

Полиграф

Дополнительные дайсы +3, Прочность 1, Размер 3, Структура 4, Доступность •••

Эффект: Полиграф следит за частотой сердцебиений, выделением пота и дыханием, используя электроды и стетоскопы. Многие люди считают, что он может помочь опытному пользователю в определении обмана. Существуют цифровые и аналоговые модели полиграфа, и работают они аналогичным образом. Цифровая модель обычно меньше (Размер 2), но даёт столько же дополнительных дайсов. При использовании квалифицированным специалистом (требуется Медицина • или больше), полиграф добавляет свои дополнительные

дайсы к броскам на детектирование лжи.

Сверхъестественная экипировка

Сверхъестественная экипировка включает приёмы и инструменты для взаимодействия с Тем, Чего Не Должно Быть. Ни один из этих инструментов не использует точные (или даже настоящие) науки, большинство из них просто современные интерпретации старых традиций. Хотя бросок Интеллекта + Оккультизма может рассказать возможное решение сверхъестественной проблемы, потребуется длительный бросок и длительное исследование для проверки того, является ли это решение действующим или безопасным. Нередко у этих инструментов есть необычные побочные эффекты и последствия. Перечисленные здесь инструменты – лишь возможные варианты. Можете свободно изменять их или придумывать свои собственные. Для вдохновения загляните в легенды, фольклор или даже жёлтую прессу.

После того, как персонажи успешно исследуют и протестируют устройство или инструмент, оно должно обычно работать так, как предполагается. Изредка могут случаться исключения и лазейки.

Детектор электромагнитного поля (ЭМП)

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: Детектор электромагнитного поля – это небольшое портативное устройство, детектирующее электромагнитные поля электрических приборов и домашней проводки. Это распространённый инструмент среди электриков, и их легко можно найти в магазинах технических товаров и электроники. Но в мире сверхъестественного это популярный инструмент для охоты на призраков, поскольку некоторые призраки порождают слабое электромагнитное поле, в особенности когда используют свои Нумина.

Добавьте дополнительные дайсы детектора ЭМП к броскам по поиску призраков или их следов. Если, когда призрак использует свои Нумина, персонаж следит за детектором, то он заметит, что устройство выдаёт особенно сильный сигнал. Для этого эффекта броска не требуется.

Измеритель энергии

Дополнительные дайсы +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 2, Доступность •••

Эффект: Измеритель энергии – это устройство, технологическое или мистическое, которое, как предполагается, способно выявлять сверхъестественные эманации. Некоторые измерители энергии представляют собой радиоприёмники, настроенные на неработающие каналы и производящие измерения на основе изменений белого шума. Некоторые – кристаллы на маятниках,двигающиеся в присутствии потустороннего. Волшебные лозы также широко используются в этом качестве.

В отличие от детекторов ЭМП, измеритель энергии определяет места, населённые призраками, или по какой-то другой причине заряженные мистической энергией. В правильном месте он работает безошибочно. ЭМП детектор же считывает следы и признаки самих существ, но при этом ненадёжен. Когда он попадает в место, попавшее под сверхъестественное воздействие, измеритель энергии активируется без броска. Его дополнительные дайсы применяются к броскам по убеждению свидетелей либо в том, что это место затронуто сверхъестественным, либо в отсутствии сверхъестественного.

При приобретении измерителя энергии выберите тип существа. Функционально он работает как Преимущество Чувство Незримого. К примеру, измеритель энергии для детектирования оборотней может быть окунутым в серебро прутом из падуба, а для вампиров может подойти чаша со святой водой, дрожащей при приближении к нежити.

Вспыхивающая вата/бумага

Дополнительные дайсы +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Вспыхивающая бумага и вспыхивающая вата – это химически обработанные кусочки бумаги и ваты, загорающие очень быстро и уже через секунду не оставляющие после себя ничего. Нитроцеллюлоза сгорает так быстро, что для использующего она не представляет никакой опасности. Вспыхивающая бумага – распространённый элемент арсенала фокусников, и её на протяжении долгих лет использовали в качестве вспышки в фотографии. Она также служит высокоэффективной защитой против запугиваемых огнём существ. Вампиры, некоторые призраки и многие разновидности зомби боятся огня и убегают при его виде. Кроме того, это может помочь идентифицировать подобных монстров в толпе, так как они зачастую отшатнутся или зашипят, сопротивляясь своим импульсам бежать или убивать.

Когда уязвимое к огню существо видит вспыхивающую бумагу, оно должно сделать успешный бросок Решительности + Самообладания для сопротивления ужасу. Если персонаж знает, что он ищет (то есть, он намеренно поджигает вспыхивающую бумагу рядом с существом, чтобы проверить его реакцию), игрок может наложить на существо Состояние Разоблачённый или Потрясенный.

Могильная земля

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: По неизвестным причинам, для призраков и других незримых существ оказывается проще Манифестироваться в присутствии могильной земли. Пытающиеся войти в контакт с такими существами могут использовать сумку с такой землёй для содействия взаимодействию. Могильную землю легко найти, но сложно приобрести. Тот, кто будет раскапывать могилы без разрешения, привлечёт к себе кучу нежеланного внимания. Характеристики отражают десятикилограммовую сумку земли, которая покрывает примерно полтора квадратных метра поверхности.

Любой дух или призрак, пытающийся Манифестироваться или использовать Нумина на покрытом могильной землёй месте, может добавить себе её дополнительный дайсы. Их не вынуждают Манифестироваться, им просто становится проще это делать.

Благовоние

Дополнительные дайсы +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность ••

Эффект: Благовония с давних пор являются распространённой частью магических практик во многих культурах. И это не случайность, что благовония настолько распространены в мистицизме; в сверхъестественных ситуациях они предоставляют умеренные преимущества. У каждого типа благовоний есть своё символическое значение и применение. К примеру, анис подходит для медитации, бергамот для благосостояния, мира для исцеления, и шалфей для ограждения от зла. Если сжигаемое благовоние символически соответствует действию, то его дополнительные дайсы могут быть использованы в бросках для любых Сверхъестественных Преимуществ. С разрешения Рассказчика, их можно использовать с альтернативными мистическими силами из других линейек Мира Тьмы.

Кирлиан-камера

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 2, Доступность •••

Эффект: Кирлиан-камера использует сочетание фотографической техники и

воздействия высокого напряжения для съёмки «аур». Эти странные фотографии были в центре многих псевдонаучных исследований. Хотя эти «ауры» мало что говорят о человеке, они могут раскрыть неестественную природу существа. Также они могут показать следы сверхъестественного. У вампиров нет кирлиановской ауры. Другие монстры Мира Тьмы обладают странной, искривлённой аурой, совершенно не похожей на человеческую. Все типы сверхъестественной ауры различны, но процесс их получения едва ли точен.

Дополнительный дайсы кирлиан-камеры применяются в бросках по идентификации сверхъестественного. Она не помогает определить конкретику. Она лишь помогает в определении того, естественно ли что-либо или неестественно.

Защитный амулет

Дополнительные дайсы +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность •••

Эффект: В любом книжном магазине есть книги, полные инструкций по созданию амулетов и побрякушек для защиты от зла. Эти магазинные фетиши могут дать носящему лишь чрезмерную самоуверенность. Настоящие защитные амулеты большая редкость, но они могут спасти жизнь. Они принимают множество форм, от раковины с кошачьим глазом до амулетов с Абраксом и подков.

Когда носитель настоящего защитного амулета подвергается воздействию вредоносной магии, дополнительные дайсы амулета добавляются к броскам сопротивления. Однако, если вредоносное заклинание достигает исключительного успеха, амулет раскалывается, нанося один пункт летальных повреждений владельцу и нередко привлекая внимание самого чародея.

Соль

Дополнительные дайсы +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Соль во многих культурах символизирует чистоту. Эта чистота сдерживает неестественное. Эфирные существа, такие как призраки и демоны, не могут перейти через сплошную линию из соли. Если все проходы в здание перекрыты соляной линией, эфирные существа не смогут пробиться даже сквозь стены и потолок.

При использовании в Барьерах соль добавляет свои дополнительные дайсы. Если дух пытается использовать Нумина для разрыва линии из соли, он должен для этого потратить Волю и получить штраф на активацию, равный дополнительным дайсам. Воля не добавляется к броску.

Если соль включить в оружие, например, в качестве картечи, то оружие сможет наносить урон призракам. Успешное попадание заставит призрака потерять Корпус, равный выброшенным успехам (рейтинг повреждений оружия к этому не применяется), и Развоплотиться на столько же раундов. Но помните, что оружие из патроны не остановятся на призраке. Персонаж, стреляющий каменной солью в Манифестированного фантома, может навредить ему, но также навредит и тем, кто находится за призраком.

Создание своих инструментов

Хотя предоставленный список покрывает множество потребностей, возникающих в игре по Миру Тьмы, персонажи всегда могут придумать ещё. Простейшим предметам просто назначьте кажущиеся подходящими Доступность и дополнительные дайсы. У большей части экипировки бонус между +1 и +3. Всё, что выше, обычно редкость и обладает высокоспециализированными функциями.

Для особенных же предметов, в частности тех, что помогают характеризовать персонажа, вы можете использовать изменения в игромеханике (см. **World of Darkness**

Rulebook, с. 134-135). Самые распространённые изменения – это снова-9 и снова-8, манипуляции с сопротивлением и дополнительные таланты. Воспроизведение, расширенные возможности и дополнительные успехи редки и оказывают сильное влияние на игру. Эти изменения должны быть зарезервированы для меняющих сюжет предметов, вещей, включение которых предполагает изменение всего хода повествования. Если вы добавляете изменения, то подумайте об уменьшении дополнительных дайсов или полном их удалении.

Пережитки

Пережитки – это предметы, по необъяснимой причине наделённые мистическими силами. Они реликты давно забытых времён или вещи, которым просто повезло оказаться в правильной комбинации странных обстоятельств, чтобы стать сверхъестественными.

Каждый пережиток уникален. Хотя похожие предметы могут существовать, у каждого из них своя история, каждый из них сам по себе. Определённые явления происходят с некой частотой. Так что, хоть персонажи и могут заняться исследованием желаемого реликта или эффекта, найденные ими примеры могут не стыковаться с реликтами, о которых они читали или слышали. Многие пережитки крайне опасны, а их уничтожение требует особого подхода. Это особое требование может быть также получено в ходе исследования или стать частью совершенно другой истории.

Пережитки нельзя создать намеренно. Многие пережитки исчезают после того, как навредят своему владельцу, и вскоре появляются в таких же странных местах.

Игровые характеристики

Поскольку пережитки обычно нельзя купить и нельзя создать, у них нет Доступности. Также они предоставляют мало преимуществ для бросков. У них есть Прочность, Размер и Структура. Их Прочность и Структура часто бывают особенно высоки, так как пережитки очень сложно разрушить. Поле Описание объясняет, как пережиток выглядит, а поле Эффект описывает, на что он способен. Описания дают намёки на то, где можно найти пережиток. Эффекты обычно неподконтрольны владельцу. Исключения отмечены.

Зеркало Абеллы

Прочность 4, Размер 4, Структура 1

Описание: Зеркало Абеллы – это старое французское аксессуарное зеркало, попавшее в Новый Орлеан сразу после его основания. С замысловатого цветочного узора деревянной рамы отслаивается золотая отделка; хорошая реставрация зеркалу бы не помешала. Поверхность зеркала поблекла, и причёсывание волос перед ним может оказаться тяжёлой задачей. Сейчас оно лежит в антикварном магазине и продаётся по сниженной цене.

Эффект: В Зеркале Абеллы поймана душа первоначального владельца, а также души прошлых жертв. Абеллу нельзя увидеть, если прямо смотреть в зеркало. Но при слабом освещении Абелла появляется, стуча по стеклу изнутри и умоляя о помощи. Иногда её тусклое изображение появляется и на аналоговых фотографиях.

Тем, кто видел её, не везёт всё больше и больше. В следующий раз, когда они тратят Волю, Рассказчик должен ввести в ситуацию угрозу для жизни. Она должна быть совершенно неожиданной, вроде несущейся машины, управляемой пьяным водителем. Персонаж может избежать угрозы броском Сообразительности + Самообладания. Иначе же он может оказаться сильно травмирован. Это случится снова после следующего раза, как ему удастся увидеть Абеллу. На третий раз ставки поднимаются, и угроза становится смертельной. Те, кто умирают в результате проклятья Абеллы, исчезают сразу же, как только их тело теряют из виду. Иногда прошлых жертвы можно увидеть в зеркале вместо Абеллы.

Истории говорят, что если кто-нибудь поможет Абелле, найдёт её убийцу и восстановит правосудие, он сможет избежать проклятья и освободить пойманные души. Но до сих пор никому из длинного следа тел не удалось это сделать.

Если его разбить, Зеркало Абеллы восстановится, когда рядом никого не будет. В течение месяца оно вернёт себя в антикварный магазин.

Кричащий череп Бретона

Прочность 6, Размер 2, Структура 4

Описание: Череп Бретона – это старый, побуревший и потрёпанный череп. Он появлялся во многих домах и церквях, обычно под штукатуркой стены или спрятанный в глубине забытого шкафа. На его костях видны следы пары столетий плохого обращения и пренебрежения, и к тому же у него плохие зубы. Те, кто займётся его исследованием, узнают, что череп Бретона принадлежал обезглавленному пирату, чьё тело выбросили в море. Конкистадоры сохранили его череп в качестве трофея.

Эффект: У Кричащего черепа Бретона есть одна странная и необъяснимая особенность: он кричит. Он кричит ночью, около 2:30 по местному времени, если он вытащен на видное место, но никто в это время не смотрит на него. Леденящий крик будит и пугает всех поблизости. Слышавшие сразу же теряют очко Воли и не могут заснуть. В первую ночь у них никак не получается заснуть. На следующую ночь они могут заснуть, если сделают успешный бросок Решительности + Самообладания – 5. Каждую следующую ночь штраф уменьшается на единицу, пока бросок не становится просто броском Решительности + Самообладания. После этого они могут спать как обычно. Каждую ночь, в которую они не в состоянии заснуть, они теряют очко Воли. Кроме того, у одного из свидетелей из группы, который, похоже, выбирается случайным образом, появляется сильное ощущение того, что череп желает скрыться от человеческих глаз. Он хочет, чтобы его заперли или закопали. У выполнившего это желание персонажа восстанавливается вся Воля.

Дьявольская Ванна

Прочность 4, Размер 6, Структура 6

Описание: Дьявольская Ванна – это большая медная ванна. В ней нет ничего примечательного, кроме разве что небольшого налёта на меди и простых декоративных завитков, высеченных на боках и ножках. Она легче, чем кажется, но в остальном это просто старомодная ванна. Подобные ванны ценятся коллекционерами и антикварами, но медь ванны тонка и не подходит для использования в других целях.

Эффект: Для использования ванны её сначала нужно наполнить водой. Это совершенно логично. Что не логично, так это то, что после выхода из ванны использующий выглядит на год моложе. Сначала ванна кажется чем-то вроде источника молодости. Но второе купание не делает ничего особенного, кроме омовения использующего. Когда уже появляется разочарование, использующий слышит в голове голос, который говорит ему наполнить ванну свежей кровью для того, чтобы получить её дар. Именно, он должен наполнить её тёплой, свежей кровью.

Для использования Ванны не нужно много крови. Примерно восемь пинт (восемь очков летального урона) вполне хватит. К сожалению, люди не могут пережить потери такого количества крови без немедленной медицинской помощи. Очень сложно устроить, чтобы несколько человек дали меньшие объёмы свежей крови одновременно. После купания в крови использующий сразу же становится моложе на год, а кровь исчезает в никуда.

Нож без пенни

Прочность 4, Размер 1, Структура 4

Описание: Традиционно считается, что дарение ножа принесёт неудачу. Говорят, что он разрежет дружбу. Поэтому вы должны дать пенни вместе с подарком, чтобы одаряемый заплатил этим пенни за нож. Это небольшое бритвенное лезвие из слоновой кости вполне могло породить это суеверие. Как это бывает с большинством историй в Мире Тьмы, правда мрачнее выдумки.

Эффект: Чтобы оказать своё мерзкое влияние, нож должен без оплаты перейти из рук в руки между друзьями. После этого новый владелец становится проводником его проклятья. Прежде всего, нож теперь всегда рядом с владельцем. Неважно, куда он направляется, нож всегда почему-то в кармане или как минимум на расстоянии руки. И, что более важно, он жаждет крови. Он нашёптывает разуму владельца. Он искушает его. Он умоляет его – и, если он убивает, восхваляет.

Эта история происходит из разорванной дружбы. Но в истории не говорится о причине, по которой оборвалась дружба: владелец ножа убил жену друга. Добавьте владельцу «Совершение убийства» четвёртым Устремлением.

Кроме того, всякий раз, когда он сталкивается с жертвой, лишённой своей Защиты (из-за пут, сна, неожиданности или каких-либо боевых манёвров), хозяин может использовать правило для добивающего удара. Однако, это требует удачного броска атаки. Для добивающего удара достаточно одного успеха.

Пока персонаж владеет ножом, он не может восстанавливать Волю через выполнения своей Добродетели. Также он теряет очко Воли в день. Когда он исчерпает все свои очки Воли, он получает одно очко урона в день, и оказывается неспособным исцеляться, пока его не убьют.

Чтобы избавиться от ножа, его необходимо подарить другому (возможно, вместе с пенни, чтобы разорвать круг) в день, в который нож вкусил крови. В других случаях он вернётся обратно. Эта кровь не обязана быть результатом убийства, иногда владельцы для этого ранят себя.

Сигареты Майка

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Описание: Сигареты Майка – это старая, помятая пачка сигарет, переходившая из рук в руки в общине бездомных. На ней нет торговой марки. Пачка всегда наполовину полна. Легенда говорит, что в 1950-х Майк был бандитом. Майк был полным мудаком. Он создавал всем проблемы просто ради создания проблем. Однажды он убил работника круглосуточного магазина, потому что тот странно на него посмотрел. Майк умер в автокатастрофе. А вы что ожидали? Эмфизему? Сигареты пережили его, продолжив его дело – разрушение жизней без какой-либо причины.

Эффект: Курение убивает. Курение Сигарет Майка убивает быстрее. Если кто-либо выкурит одну из сигарет из пачки – он проклят. Каждый день, после пробуждения, он получает одно очко летального урона, выкашливая кровь и желчь. Он не может исцеляться. Единственный способ остановить повреждения, кашель и боль – выкурить ещё сигарету. Жертвы узнают об этом лишь из страстного стремления к этим сигаретам. В итоге, жертва будет либо яростно держаться пачки, либо умрёт болезненной и отвратительной смертью через неделю-две.

Прекращение эффекта подразумевает упокоение Майка. Но Майк не из тех призраков, которые хотят обрести покой, и, поскольку никто ещё в этом не преуспел, никто точно не знает, как это сделать. Но любая догадка будет хороша, а то лёгкие жертвы продержатся недолго.

Священные обезьяна и петух

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Описание: Священные обезьяна и петух – это вырезанная из гипса статуэтка этих двух животных размером с ладонь. Хотя этих статуэток много, каждая выглядит по своему. Это распространённая безделушка для туристов в Новом Орлеане, но некоторые из них содержат мощную магию. Эти магические статуэтки обычно старше и в плохом состоянии. Детали статуэток практически исчезли, и их поверхность покрыта тонким слоем гипсовой пыли. Кроме того, они необычно тёплые на ощупь.

Эффект: История говорит, что Священные обезьяна и петух – это дар, сделанный для исполнения трёх желаний владельца. Правда намного более зловеща. Священные обезьяна и петух – это скорее оружие против безрассудных, и история представляет собой в большей степени пропаганду. Статуэтка исполняет три желания, загаданные во время потирания изображённых животных. Однако, эти желания искажаются самым худшим образом. Часто лишь первого желания достаточно, чтобы изувечить или убить желающего. Если этого не хватило, то искушения «правильно сформулированного желания» достаточно, чтобы продолжить загадывать желания, пусть даже и в попытке исправить нанесённый первым желанием урон.

Искажается не только буквальная формулировка, исполняемое – целая расправа над первоначальным намерением. Как минимум в одном аспекте выполненное желание будет соответствовать загаданному, но этот аспект является больше насмешкой и оскорблением – пресловутой солью на рану – чем техническим свойством магии. К примеру, если персонаж пожелает, чтобы социальный работник полюбил его, он может стать недееспособным и неимущим, ведь тот социальный работник любит бедных. Или персонаж может пожелать смерти своему врагу, и тогда убийца прикончит врага и обвинит персонажа.

Одержимая кукла Табита

Прочность 4, Размер 2, Структура 8

Описание: Табита – старая тряпичная кукла, вроде тех, которые можно найти в благотворительных магазинах, на распродажах домашних вещей или в старой коробке на чердаке. Она весьма проста, и на концах её волос из красных ниток можно заметить следы огня. Её одежда мягкого коричневого цвета, заляпана никотиновыми пятнами и пахнет нафталином и плесенью. В качестве глаз у неё бусины с маленькими зелеными трещинами, сходящимися к центрам. Если её оставить одну, то по возвращении она всегда оказывается сидящей. Это случается, даже если она находилась под каким-то предметом.

Эффект: Табита – измученная душа жертвы поджога, пойманная в кукле. Она хочет, чтобы её оставили в покое и чтобы её похоронили под горсткой пепла, чьей частью она была. Если кто-либо засыпает в комнате с Табитой, он должен преуспеть в броске Решительности + Самообладания, иначе он будет ходить во сне и попытается поджечь своё жилище. Как только огонь загорится, он проснётся. Его можно разбудить и до этого, но крику будет на весь дом.

Вирусный ролик

Прочность Отсутствует, Размер Отсутствует, Структура Отсутствует

Описание: Большинство людей, когда получают электронное письмо от неизвестного источника с беспорядочной строкой темы и текстом, состоящим лишь из слов «Нажми это», удаляют сообщение и помечают его как спам. Некоторые нажимают на ссылку, по которой загружается ролик. Обычно это вызывает сбой браузера из-за устаревшего формата и отсутствующего кода. В тех редких случаях, когда этого не происходит, воспроизводится 17-секундное черно-белое видео. В видео показан пол пустой спальни. Изображение покрывается трещинами и угасает, но остаётся неподвижным. На тринадцатой секунде в поле зрения попадает пара женских туфель, слышится глухой стук и оказывается, что ноги висят в

нескольких дюймах над полом, медленно качаясь из стороны в сторону оставшиеся четыре секунды видео.

Эффект: Ролик вызывает самоубийство. Но, заметьте, не посмотревшего, а тех, кто близок к нему. Это начинается с его периферии: случайного знакомого или кого-то из того же класса. Но каждую неделю смерть становится чуть ближе к дому. Ничего непосредственно не намекает, что самоубийства связаны с роликом. Но после второго жертва начинает что-то подозревать, так как вторая смерть – это всегда повешение. Каждые семь дней погибает ещё один человек.

Избавление от проклятья требует, чтобы жертва переслала это письмо как минимум ещё двум людям. Эти люди должны посмотреть ролик, таким образом навлекая на себя проклятье. Жертва может найти это решение, немного порывшись в интернете. Конечно, там эта история представлена как городская легенда. Другой вариант решения – самоубийство самой жертвы.

3-е июля 2012

Дорогая Джина,

Думаю, мне стало лучше.

Возможно, я не отправлю тебе это письмо. Не думаю, что мне нужно, чтобы ты это прочитала, но написать его я могу. Ты должна знать, что я очень тебя люблю. Я видел много полиции в последние несколько дней, и они, скорее всего, звонили тебе, но тебе не надо беспокоиться. Думаю, я смогу ответить на твои вопросы, какими бы неприятными они ни были.

Мне придётся врать, как сивый мерин. Но что поделать, я же парень, мне полагается быть хорошим в этом.

Итак, день, о котором я пишу тебе, начался с того, что Стивен Мать Его Эшер вызвал меня в его офис, что мне не было нужно, даже до того, как я узнал об этом. Знаешь, этот парень никогда не был нормальным. Но в это утро, сразу после открытия двери ему удалось сделать всю ту неправильность, которую он мог выказывать, просто вершиной нормальности. Первым был запах, волной разбившийся об моё лицо, когда я вошёл. Комната полностью провоняла, разя зловонием, словно он днями её не мыл. Или неделями. Он был небрит, и его волосы стояли торчком. На его костюме видны были коричневые пятна, словно он пролил на себя что-то. И его глаза. Его глаза были главным во всём этом, красные и круглые. Он кивком попросил меня присесть. Я заметил, что его ногти были длинными, и под ними было много чёрной грязи.

Он отложил несколько последних таблиц, которые я для него распечатал, и передал их через стол, не произнося ни слова. О нет, подумал я. Шаблоны. Изображение. Они вышли вот в таком виде, и он начинает думать, что я валяю дурака. Я начал лепетать.

Я клялся и божился, что они в таком виде вышли из принтера, и нет, я не смеюсь над ним. Он посмотрел на меня с недоумённым выражением и спросил таким голосом, то понижавшимся, то повышавшимся, словно он снова ломался: «Вы её знаете?»

Я взглянул на портрет Мэри из чисел. Нет, ответил я.

Он спросил меня, уверен ли я. Я замялся. «Вы знаете, кто она?» – спросил он тем же ломаным голосом.

Я с потрясением понял, что он не просто повторял вопрос. Я ответил, что она преследовала меня. Что я вызывал полицию, и что они ничего не сделали.

Он кивнул. «Что вам говорит имя Вильям Дорогой?»

Я был сбит с толку. Я ответил, что не знаю. Может, родственник? Он пробормотал что-то, что я не понял, какое-то имя – Селби или что-то в этом роде. Он забыл обо мне.

Он не смотрел на меня. Не уверен даже, что он вообще со мной говорил. Он замолчал. Я сидел в замешательстве, вдыхая его запах. Я упоминал, что он плохо пах? Да, он плохо пах.

Я начал спрашивать, было ли это всё, что он от меня хотел. Он оборвал меня и сказал, что нам надо на встречу. Я сказал, что он просил меня кое-что сделать. Он всё ещё хочет, чтобы я это сделал? Он сказал забыть об этом.

Хорошо, сказал я. Возьмите всё, что вам нужно, сказал он, мы уходим сейчас. Он встал, и меня встретил невыносимый запах мочи, и мне пришло в голову, что он, возможно, не сдвигался с этого места очень долго время. Мы прошли к Эджвард Роад по пути, который занял большую часть часа. И затем мы по кольцевой Линии поехали на Кингс-Кросс Сент-Панкрасс. Не по тому пути. Против часовой стрелки. И затем, между Викторией и парком Святого Джеймса поезд полностью остановился, и мы погрузились во тьму. Я, все эти люди и его запах. Не знаю, что случилось. Я имею в виду, это и обычно ужасно, как ты знаешь, но мы провели там три часа. И на каждой остановке Стивен прямо смотрел на каждого, кто входил и выходил, даже всматривался в окно в конце, чтобы увидеть, кто в следующем вагоне.

Кажется, мы уже добрались до Олдгейта, когда я увидел Мэри в следующем вагоне. Она не моргая глядела прямо на меня. Я пытался не раскрыть, что заметил её. Стивен наклонился поближе – его дыхание было словно гнилой бекон – и прошептал: «Не волнуйся».

Не знаю, что он имел в виду.

На Кингс-Кросс Сент-Панкрасс мы пересели на линию Пикадилли. Стивен отказывался идти также быстро, как и толпа вокруг, делая пересадку несомненно неприятным переживанием, когда низменные лондонцы теснили толкали нас. Словно он удостоверился, что Мэри будет следовать за нами. На эскалаторах она была лишь в пяти шагах сзади нас, и зашла в другой конец нашего вагона, пусть она и не пыталась подойти ко мне. Мы вышли, вернувшись на Южный Кенсингтон, который мы, конечно же, проехали примерно два часа назад, на котором мы снова пересели и направились в другом направлении к Кокфострез, снова проезжая через Кингс-Кросс Сент-Панкрасс. Что опять же заняло вечность. Каждый раз, как мы пересаживались, казалось очевидным, что Стивен хочет, чтобы Мэри преследовала нас.

Когда мы сели на трясущийся поезд линии Дистрикт, я, наконец, сказал ему: «Почему мы движемся по такому окружному пути?» Он широко улыбнулся, обдав меня ещё одним потоком дыхания, и сказал: «Мы отпираем Машину. Нельзя войти туда по прямой, сам понимаешь».

Как будто бы это всё объясняло.

Мы вышли на Саутгейте. Покидая станцию, мы выбрали, должно быть, самый

окольный путь из возможных, добравшись наконец до трёх жилых домов, стоящих чуть вдалеке от главной дороги. Он остановился и обернулся. И затем он позвал Мэри. Она побежала, чтобы нагнать нас, и стала идти в ногу с нами, пока мы продвигались к третьему, самому дальнему дому. Я начал спрашивать, что мы здесь делаем, но Стивен шипящим звуком заставил меня замолкнуть.

Мэри пыталась взять меня за руку. Я отдернул руку и засунул её в карман.

Стеклянные двери открылись, и в фойе был странный запах мертвости, для которого это было единственное подходящее слово, которое пришло мне в голову. Рядом с лифтами кто-то прислонил очень старомодный велосипед. Стивен подошёл к нему и ненадолго устоялся на него. Затем кивнул и сказал: «И правда, давно пора». Через плечо он сказал мне: «Лифт не работает. Лестница». Это был приказ.

В тишине мы поднялись на девятый этаж, и затем прошли вдоль коридора до квартиры 913, у которой Стивен остановился. «Странное место для встречи», – сказал я.

Стивен сказал мне замолчать и вошёл в квартиру.

В главной комнате было абсолютно тихо. Здесь стояло где-то двадцать магазинных манекенов, старых, некоторые были без рук или голов. Мэри, казалось, была очарована ими, и она заглянула в нарисованные глаза каждого из них по очереди. Она остановилась у одного и стала осматривать его и так и эдак, сказав Стивену: «Этот выглядит похоже на тебя».

Стивен сказал мне идти дальше, указав на дверь в противоположной стороне комнаты. Я подчинился, войдя в кладовку, содержащую сломанный остов кровати и обычную лампу без колбы.

Что теперь, спросил я. Стивен вбежал в комнату. «Это неправильно. Это неправильно», – говорил он. Он поднял остов кровати, словно чтобы заглянуть под него, и затем вдруг опрокинул её. Она распалась на дерево, металл и сломанные пружинки с грохотом, разрушившим тишину и, кажется, отдавшийся эхом в зале снаружи. Мэри зашла вслед за нами, оглядываясь вокруг, словно ребёнок, словно она видела вереницу чудес и странностей, а не заброшенную комнату.

– Его здесь нет, – сказал Стивен. Казалось, он был готов заплакать.

Чего здесь не было? Я попытался его успокоить, но он начал сетовать на его Цель, Принцип, снова этого Селби. Его оборвал голос.

– Вы куда-то направляетесь?

Это был тот полисмен. Ирландец, словно вышедший из комедии.

– Я не понимаю, – сказал Стивен.

– **Ты** не понимаешь? – сказал я.

– Я бы не беспокоился. Всё идёт согласно плану. Плану великой сложности и очарования, – полисмен надвинулся на Стивена, как будто чтобы обнять его. Комнату наполнял свет снаружи, но даже при этом, когда полисмен вышел вперёд, то он, казалось, расширился и каким-то странным образом развернулся – да, именно это слово, развернулся – наружу. Он был между мной и Стивеном. Я не мог видеть сквозь его

черноту, и мог только слышать жужжание и щелчки, после чего снова наступила тишина. Полисмен сделал шаг назад. На месте Стивена стоял старый облупившийся манекен в его одежде. У него было нечто похожее на лицо Стивена. Мэри подпрыгнула и захлопала в ладоши.

– Это было так умно, – сказала она.

– Могу я получить ваш ключ, юная леди? – спросил полисмен.

Она засунула руку под блузку и вытащила то, что выглядело как заводной ключ на потускневшей серебряной цепочке.

– Я глубоко извиняюсь, но пришло время поднять белый флаг, так сказать.

Она кивнула. Неожиданно я почувствовал к ней сильное сострадание. Сержант Фокс наклонился и, снова закрывая её от моего взгляда, схватил её за голову и с силой повернул. Я прыгнул вперёд, вскрикнув от ужаса, только для того, чтобы меня остановила резко выброшенная толстая рука полисмена. «Успокойся, коротышка», – сказал он.

Мэри опустилась на пол, и я видел, как её кожа выворачивалась наизнанку. Настоящая кожа становилась тем, что выглядело как очень старая свиная кожа, натянутая на латунный каркас, за которым я мог видеть намёки на рычаги и шестеренки. Она стала куклой, с широко расставленными ногами, безвольными руками и склонённой набок головой.

Я осел на пол, прижав руки к голове и оперившись локтями на колени. «Я схожу с ума», – сказал я.

Сержант Фокс проигнорировал меня. Он вытащил нечто похожее на швейцарский армейский нож из кармана и начал распарывать крепления на затылке Мэри-куклы. Через минуту или две он вытащил что-то оттуда и протянул мне.

– Думаю, это ваше, – сказал он. – Можете делать с ним всё, что захотите.

Я протянул руку и взял это. Эта вещь всё ещё при мне. Не думаю, что смогу описать её, но я могу тебе её показать, когда ты вернёшься. Или не могу. Не знаю.

– Поднимайся уже, – сказал полисмен. – Я проведу тебя обратно к станции.

Он не хотел отвечать ни на один из моих вопросов на пути назад к Саутгейту, и просто катил свой древний велосипед.

Я сообщил на работу, что болен, и отправился домой.

Я продолжаю глядеть на вещь, которую он дал мне. Пытаюсь понять, что я могу с ней сделать. Она продолжает давать мне идеи об этом.

Впрочем, я не знаю.

Я скучаю по тебе.

Ты нужна мне, чтобы не сойти с ума.

Вернись ко мне, Джина. Я считаю дни, оставшиеся до твоего возвращения домой.

Когда ты вернёшься, я собираюсь попросить тебя выйти за меня замуж.

Теперь я сожгу это письмо.

С любовью

Джон